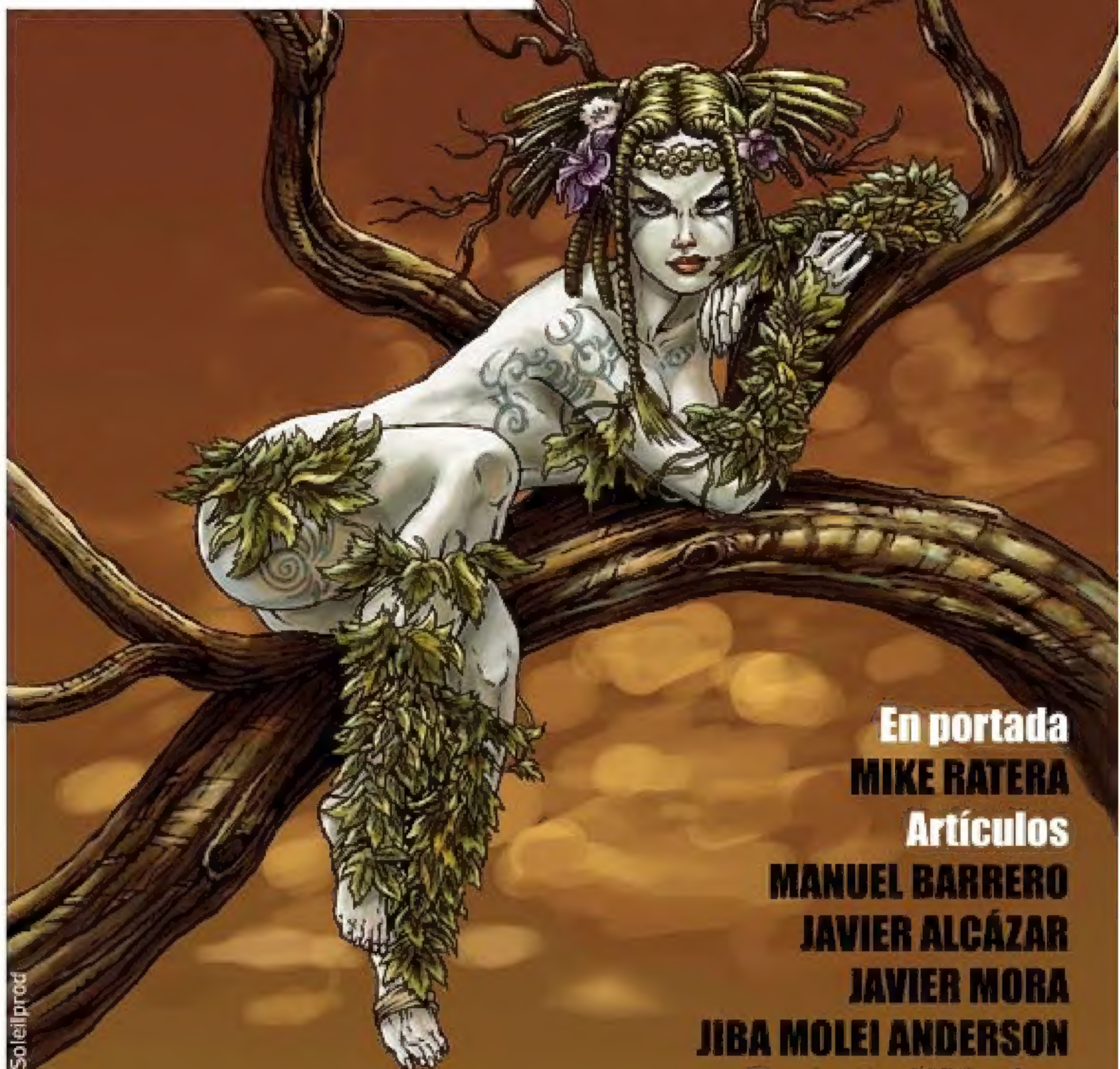


LA RANA

Revista de estudios sobre cómic #1



En portada

MIKE RATERA

Artículos

MANUEL BARRERO

JAVIER ALCÁZAR

JAVIER MORA

JIBA MOLEI ANDERSON

El cómic didáctico

MAREK BENNETT

El Estafador

JAVIRROYO, JUANJO SÁEZ,

MIREIA PÉREZ Y PEPO PÉREZ

La RANA

Revista de estudios sobre cómic



¿Es estudioso, creador, crítico... y quiere participar en LaRANA de Sevilla?

¿Pertenece a alguna entidad cultural y estaría interesado en recibirla y/o patrocinarla?

¿Desea que su negocio aparezca anunciado aquí?

¿Le gustaría sugerirnos algo?

Póngase en contacto con nosotros en:
laranadesevilla@gmail.com

Para más información:
<http://revista-larana.blogspot.com>

Ha pasado más de un año desde que el número 0 de LaRAÑA de Sevilla vio la luz como un simple fanzine dedicado a jóvenes promesas del cómic sevillano. Aunque ya despuntaba a otros lares con contenidos como una entrevista al Premio Nacional de Cómic 2007 MAX (Francesc Capdevila), una página de Adri Ortiz (Adrik, autor de *La batalla de Montjuïc REDUX*) o una portada del autor de "WC Warrior", en los últimos número de la fenecida *El Víbora*, Antonio Hitos.

Este número 1 remodela formato y contenidos para ofrecer algo que, aunque existente en nuestro país, nunca está de más recalcar con otras opiniones, títulos y cabeceras.

La nueva encarnación de LaRAÑA de Sevilla nace tanto como homenaje a desaparecidas revistas de divulgación y reseñas (*BANG!*, *Krazy Comics*, *Trama*), como admiradora de las indispensables publicaciones que hoy día se ofrecen en nuestro país (*Tebeosfera*, *Mundos de Papel*, *CHT*, la revista del club de amigos de El Capitán Trueno, *El Wendigo*, *El Boletín*, *Dolmen*, así como la labor de Bernabón, Yexus, Tadeo Juan, el gran Antonio Martín o blogs como el del Tío Berni o Joan Navarro; por mostrar algunos excelentes modelos a seguir y esperando no haber olvidado a mucha gente a la que pedimos perdón desde ya por nuestra mala memoria).

LaRAÑA de Sevilla se articula como una publicación anual, como un proyecto personal de la Dirección y como un sueño que lleva gestándose muchos meses (y que esperamos no muera en este primer ejemplar); todo ello en la forma de una publicación híbrida, abierta a la investigación, a la divulgación, a la crítica, a las reseñas, a las opiniones personales más dispares y, por qué no, con una pequeña "viñeta" abierta a la creación.

LaRAÑA de Sevilla pretende ser también un modelo a seguir por aquellos proyectos que nazcan en el futuro; quiere contribuir al panorama teórico-divulgativo complementando lo que ya hay y aprendiendo de las publicaciones primas y hermanas mayores que gozan de buena salud, así como las desaparecidas revistas que, como abuelos que cuentan sus hermosas batallitas, nos enseñan con su experiencia, testimonio y sabiduría heredada.

Quizá la mayor novedad (pero que desconocemos si alguien más hace, pedimos de antemano disculpas por nuestra falta de información, pues somos jóvenes en esto) que ofrece LaRAÑA de Sevilla es que, siendo una publicación NO VENAL, se distribuirá gratuitamente su edición impresa a tantas universidades, bibliotecas y entidades culturales (tanto públicas como privadas) que lo soliciten, haciendo que desde sus fondos bibliográficos, LaRAÑA de Sevilla llegue a cuanto más público, mejor.

LaRAÑA de Sevilla es un sueño. Un sueño que puede hacerse realidad. Y esperamos contar con vosotros para ellos.

GRACIAS.

Rafael Ruiz Dávila
Director Editorial

SUMARIO

ARTÍCULOS

Doc Pastor
Lombilla
Javier Mora
Jiba Molei Anderson
Miguel Ángel Pérez
Bartolomé Fernández

TRANSVERSALES

Manuel Barrero
Fede González
F

PORTFOLIO

Mike Ratera

CRÍTICA y RESEÑAS

Miguel Ángel Pérez
Javier Alcázar

ENTREVISTA

Kenny Ruiz

CREACIÓN

Marek Bennett
M. Díaz
Javirroyo
Juanjo Sáez
Mireia Pérez
Pepo Pérez
Cristina Durán/MA Giner

LaRAÑA de Sevilla #1

Director editorial
Rafael Ruiz Dávila
Directora artística
Elisa Seoane Domínguez

Imprime
SERVIRAPID
Maqueta
AÑO1design.com
Patrocina: Aula de Cultura de
GªeHª - Universidad de Sevilla

Marzo de 2010
DL: SE1281-2010
ISSN: 1887-4045
<http://revista-larana.blogspot.com>
laranadesevilla@gmail.com

el FLASH de dos varjos mundos

Doc Pastor tiene una larga trayectoria como reportero de la web Dreamers y, últimamente, coordinando el blog colectivo de información cultural Ruta42, desde el que obsequia con noticias, reseñas y novedades de la actualidad cultural, cine, literatura y, por supuesto, cómic.

4

Artículos

He estado bastante tiempo a la forma de empezar este texto. Tengo más o menos claro lo que pretendo contar pero no la forma de comenzar así que pregunté un poco a varios conocidos algo muy simple ¿en qué piensas si te digo Flash Gordon? Y es curioso la cantidad de gente que dice "el del traje rojo" o lo de "ese que corre mucho" y entonces es cuando yo pensé "¿correr mucho? Creo que no hablamos del mismo personaje" y es cierto, uno es *Flash Gordon* y otro es Flash. Uno

corre y es un superhéroe mientras que el otro es un humano normal (es un decir, que Gordon de normal tiene bien poco).

Vamos a hablar un poco de ello y luego daremos un giro radical, and now something completely different que dirían los Monty Python, para tratar otra cuestión.

Flash Gordon es un personaje clásico de las strips americanas (las tiras de prensa donde tantos y tantos personajes han hecho sus primeras apariciones) que hizo su primera aparición en 1934. La historia nos cuenta como la tierra está llegando a su final cuando un meteorito está a punto de chocar a la tierra pero el destino unirá los caminos de Flash Gordon, Dale Arden que además terminará siendo su eterna novia y el Doctor Hans Zarkov quien les obligará a ir en la nave que ha preparado para enfrentarse al peligro y que terminará siendo uno de los mejores amigos del héroe y una constante presencia en las historias.

Tras el secuestro y una pelea a bordo de la nave llegan hasta el planeta Mongo, en el cual se desarrollarán muchas de las aventuras, que está dominado por el malvado emperador Ming contra el que lucharán y gracias a lo cual encontrarán un gran número de aliados como el príncipa Barín (de un amarillo intenso al principio aunque después su piel se va tornando de color carne) o Vultan que es el jefe de los hombres Halcón.

Aunque la voz popular dice siempre que es creación de Alex Raymond, hay que citar los guiones no acreditados de Don Moore y por supuesto la inigualable etapa de Dan Barry, también tras *Rip Kirby*, en la que el personaje alcanzó sus mayores



niveles de calidad tanto en dibujo, guión y aventuras fantásticas.

Influye también el acceso a un mundo más científico que al principio se tornaba imposible, un hombre no podía viajar en el espacio, pero que a la llegada de Barry se habían superado situaciones que parecían increíble y aunque siempre fantásticas las historias podían tener un poso algo más veraz, además de que el público en general estaba más habituado a este tipo de aventuras, las Space Opera, de lo que podía suceder décadas atrás.

En el caso de *Flash*, a secas y sin el apellido Gordon tenemos que remontarnos a 1940 y a la cabeza de Gardner Fox que fue el creador del primer Flash que escondía el rostro de Jay Garrick; pero realmente el personaje con el que se confunde es con el segundo en llevar ese nombre (y los siguientes, ya que el público en general no sabe tampoco que existen otros) y que apareció en 1956 con la segunda gran ola de superhéroes. En este caso aunque el poder seguía siendo el mismo, supervelocidad, cambiaba la persona dentro del traje y el traje mismo que pasó a ser un uniforme totalmente rojo que cubría el rostro, aunque conservaba el rayo amarillo característico.

El primer origen (para los habituales de los cómics es bien sabido que cada cierto tiempo eso cambia, se retroajustan historias y cambian detalles) de este personaje nos lleva hasta Barry Allen, un policía científico (un CSI) que una noche mientras está trabajando es atravesado por un rayo y empapado por productos químicos que harán que adquiriera el poder de la supervelocidad, aunque con el paso de los años descubriremos que to-

dos los supervelocistas del universo DC no tienen realmente poder propio (a excepción de Jay Garrick) y mantienen una conexión con una energía llamada "Fuerza de la velocidad".

Quizá el punto más importante en la historia de

este personaje, y que curiosamente une los caminos de los dos primeros en llevar el nombre, sucede en la historia "Flash de dos mundos" aparecida en 1961 y en la que Barry Allen desaparece de su/nuestra tierra durante un espectáculo para niños para volver a reaparecer en una tierra paralela y más en concreto en Keystone City, el lugar donde vive Jay Garrick; por supuesto va a su encuentro y le explica su historia y como él le había inspirado para ponerse el traje, además de hacerse Gardner Fox un auto homenaje al decir que le conocía por las tiras cómicas que ese autor había hecho.

Aunque dicho esto pueda no tener mayor interés, es una historia más de unión entre dos personajes, hay que tener en cuenta

que es la primera vez que se reúnen dos héroes de distintas épocas (recordemos que Batman y Superman se han ido moviendo por las décadas dada su importancia editorial) y comienza el llamado "Multiverso" de DC Comics, en el que se nos muestra la existencia de distintas tierras en las que la historia puede ser algo distinta de la conocida en la línea editorial principal, en el caso de esta tierra dos los héroes habían envejecido y tenían hijos, o directamente para dar un hogar a los de otras editoriales que habían adquirido como puede ser la familia Marvel o Blue Beetle y compañía.

Hoy en día el concepto de Multiverso no nos resulta para nada desconocido y es bien habitual que se viaje por el tiempo, tierras paralelas, se hagan historias imposibles en situaciones improbables





(los siempre interesantes Else Worlds) pero en ese momento era algo todavía por explorar y que con el devenir de los años iría explotándose hasta llegar al momento en que era casi imposible seguir la continuidad teniendo que hacer las "Crisis en tierras infinitas" en las que se reorganizó toda la historia y se dejó, en principio, solamente una tierra aunque recientemente hemos regresado al concepto de Multiverso. Y todo por una simple y divertida historia.

"And now something completely different."

Ya dije que pegaría un cambio brusco y a eso que voy (y al que no le guste lo siento, pero le invito a leer el resto de excelentes artículos que conforman esta revista).

El otro punto que quería tratar, sin extenderme demasiado ya que se ha hablado mucho de este tema, es el desconocimiento por parte del público en general acerca de los tebeos, cómics, BD, manga o como cada uno quiera llamarlo que no es más que el mismo perro con distinto collar.

Hace un tiempo se publicó en el semanario *Tiempo* un texto de Vicente Molina Fóix sobre la opinión que le merecía el cómic y de paso meter algo de caña a obras geniales del cine como *Up*. Este señor en ningún momento faltó al respeto personal a nadie, y esto lo digo por todos aquellos que enviaron comentarios y respuestas demostrando una nula educación, pero lo que sí demostró es una terrible ignorancia frente a este medio y un total desconocimiento de los mecanismos que lo hacen ser un gran comunicador cultural y de masas.

Esta reflexión viene por la forma en que he em-

pezado el presente texto comentando lo de "Flash Gordon es el tipo de rojo que corre mucho"; es una tontería pero es curioso ver la gran cantidad de gente que desconoce la existencia de Flash Gordon y de mucho cómic en general; eso no es malo, hay muchísimos autores de literatura que yo desconozco y sería muy presuntuoso por mi parte decir que todavía no he conocido a nadie que sepa de cine más que yo.

La idea es esta. Abrid la mente siempre va bien, en cualquier circunstancia y lugar, ante un buen tebeo, una libro interesante, una vino con unos añitos o una conversación en una alegre cervecería. Si no cerramos la mente podremos viajar a lugares increíbles y no nos engañemos (que parece que hay mucha gente que no se da cuenta tampoco de esto) es tan malo leer solamente cómics como no leerlos.

EL HUMOR GRÁFICO

desde el 11 M hasta el momento actual

José Luis Castro LOMBILLA es un humorista gráfico sevillano y escritor que ha trabajado en algunas de las cabaceras más vendidas de nuestro país. Es autor de algunos estudios sobre el humor gráfico decimonónico. Actualmente tiene su propia sección en la revista *Tebeosfera*: "La nave de los locos."

A mi juicio, el humor gráfico en España se divide en dos: el que realizan los famosos humoristas de reconocido prestigio que dan su opinión a diario desde las páginas de los principales periódicos y todos los demás. Al margen de la calidad (que no siempre es proporcional al éxito), hay una espe-

Suele ser norma común cuando se habla de humor gráfico en España colocar a los humoristas en una especie de altar moral (al menos a los mencionados anteriormente). Como el triángulo con ojo sobre la cabeza de Dios, los adjetivos "comprometido" e "inteligente" son los atributos inseparables que acompañan siempre a los hu-

moristas gráficos. ¿Realmente es así? ¿Todo el humor gráfico que se hace es inteligente y comprometido? ¿Todas las viñetas que salen a diario son fenomenales, acertadísimas, ponderadas, fruto de una reflexión intelectualmente válida: imparciales? ¿Realmente no hay viñetas no ya malas o fallidas sino verdaderamente execrables? Ninguna otra actividad artística está exenta de crítica, todo es susceptible de ser criticado desde las publicaciones periódicas y todo es susceptible de ser criticado por los humoristas gráficos desde esas mismas publicaciones; sin embargo, parece haber un acuerdo tácito para dejar al margen de las críticas al humor gráfico.

Las esquirlas del atentado terrorista del 11M salpicaron a toda la sociedad española y la brecha



cie de sinécdoque humorística, una designación de la actividad por tan sólo unos pocos nombres. Son éstos, para bien o para mal, los que cuentan a la hora de analizar la actividad. Y son éstos los que reflejan más claramente la polarización política sufrida en España tras el atentado terrorista del 11M.

abierta en el tren de Atocha tuvo su paralelismo incruento en la clase política y por extensión en los medios de comunicación que, hace ya mucho tiempo, renunciaron a sus rimbombantes postulados de servicio al ciudadano y la verdad para ponerse, cada uno con "los suyos", al servicio de un partido político. Los humoristas de estos medios, sea por convicción ideológica o por presión

empesarial, se han acomodado en las trincheras desde las que sus empresas disparan editoriales como balas y ejercen su trabajo crítico de manera unidireccional, criticando unos al anterior gobierno y a los críticos del actual y, otros, vituperando

al presidente del gobierno Rodríguez Zapatero. De igual manera, Ferreres, dibujante catalán de *La Vanguardia*, ha endurecido su línea de trabajo posicionándose de una manera radical (haciendo viñetas insultantes con otras comunidades autónomas), con los postulados defendidos por el tripartito catalán que desde el cambio de gobierno propiciado por el brutal atentado del 11M ha cobrado un excesivo protagonismo en el panorama político nacional. Y el decepcionante silencio de Forges ante las amenazas asesinas de los fundamentalistas islamistas a los caricaturistas daneses (sólo roto con una necia viñeta en la que criticaba el exceso de información sobre el tema), evidencia el efecto perverso que producen las anteojeras del partidismo. Y muy significativas son, al respecto, las viñetas de Mingote sobre la Guerra Civil.



—Yo que viví tranquilo cuando gobernaban Suárez, Calvo-Sotelo, Felipe y Aznar, sufro ataques de los ultras ahora, ¿qué estás haciendo, José Luis?

actitudes de Zapatero que, oh, paradojas del seguidismo, en Aznar les parecían de lo más razonables.

El insulto, la crítica desmedida o las valoraciones que parten de premisas falsas, no se pueden escudar bajo la tramposa égida del compromiso ideológico. No se trata de criticar una ideología ni se trata de criticar que un artista en su trabajo trasluzca su posicionamiento político. Lo criticable es el posicionamiento sectario que pone vendas en el entendimiento y provoca que se hagan viñetas desabridas y alejadas radicalmente de cualquier análisis con cierto grado de reflexión libre de consignas políticas. Después de esa fecha triste, la radicalización política y periodística ha llegado a unos niveles insoportables desde un punto de vista racional. Una muestra clara la ofrece una viñeta de Martín Morales publicada en el diario ABC. En ella, Santiago Carrillo, que fue atacado por unos ultraderechistas, culpa de esos ataques

EL LADO MÁS AMARGO

de Santiago Valenzuela

Javier Mora Bordel es filólogo y profesor de instituto en Melilla. Ha participado como articulista en distintas publicaciones especializadas sobre historieta. En breve, Dibbuks publicará *El sol escondido*, con guiones suyo y dibujos de Dante Ginevra.

I. Una nueva era.

Enmarcada, comúnmente, dentro de los parámetros de los medios de expresión populares, la historieta, ha acabado por mantener una relación distante con el resto de artes reconocidas con mayúsculas. El manido y sempiterno debate entre noveno arte sí, noveno arte no, además de poner en duda la capacidad innata del cómic para acceder a cotas más altas, ha desembocado, a su vez, en un aislacionismo vedado y auto impuesto que, por encima de cualquier complejo de inferioridad, la ha convertido en un medio al margen de cualquier tipo de corriente cultural; y esto mismo, quizás, pueda desembocar en su propia condena.

En líneas generales, la historieta, que hasta ahora se ha conformado únicamente con ser un medio de ocio resultón, hoy en día ve como, incluso este papel, cada vez es más reducido y limitado. Pero, y esto es lo grave, tampoco es que se esfuerce por ofrecer alternativas válidas al respecto ni como medio de entretenimiento (ante la crisis del tebeo, editores y autores simplemente se limitan a retocar una y otra vez, una y otra vez, una y otra vez a esas viejas glorias clásicas que, para bien o para mal, le han hecho ser lo que es) ni comunicación (¿alguien concibe a la historieta más allá del papel?, ¿realmente podría ser capaz de asimilar nuevos formatos?). Se ha estancado y, además ya, alarmantemente.

Ante tal panorama no queda otra vía: la historieta, para sobrevivir, ha de crecer; y de hacerlo, en condiciones. No decimos que deba dejar de lado su correlato de massmedia, no nos confundamos, pero tengamos presente que cualquier solución, dada la situación actual, sólo pasaría por su pro-

gresivo perfeccionamiento artístico. Por un lado, para mantener a todos aquellos lectores que al madurar, cansados de la tiranía del planteamiento juvenil, desean encontrar en el tebeo una visión original y bien definida que no responda a esfuerzos aislados; por otro, para atraer a esa amplia masa, de nunca interesada por el cómic, que podría, de ser acertada la propuesta, encontrarlo como algo novedoso a la altura de sus expectativas. Es el objetivo, por tanto, una historieta plural y abierta no sólo al servicio de los nostálgicos o los fans acérrimos de turno, si no también de ese incipiente público al venir y que alimentaría la necesidad imperiosa por aunar, a partes iguales, entretenimiento, con un estado particular de las cosas; idiosincrasia, con presencia de peso entre las propuestas que marquen el momento.

II. ¡A mí la Vanguardia!

Llegados a este punto cobra especial sentido e interés la irrupción del principal elemento en discordia, la vanguardia.

Movimiento colectivo que enmarca las diversas tendencias artísticas, los llamados ismos, que surgen en Europa en las primeras décadas del siglo XX, hoy en día no hay mejor término que exprese, de forma tan preclara, una connotación de ruptura con lo anterior, sea cuál sea la modalidad institucionalizada. Obvio. Lejos de la estabilidad tambaleante de generaciones previas, con su repertorio de valores sociales y morales bien definidos, los vanguardistas se enfrentaron a un universo caracterizado por la pérdida de orientación, tanto en el orden espiritual y moral como en el estético-ideológico. Así, a través de sus creaciones, manifiestos y proclamas, estos autores

se propusieron, ante todo, desrealizar la realidad mediante procesos de fragmentación, descomposición, deformación y abstracción, la famosa y manida deshumanización, que dará el impulso definitivo hacia un imaginario expresivo dominado por fuerzas alógicas.

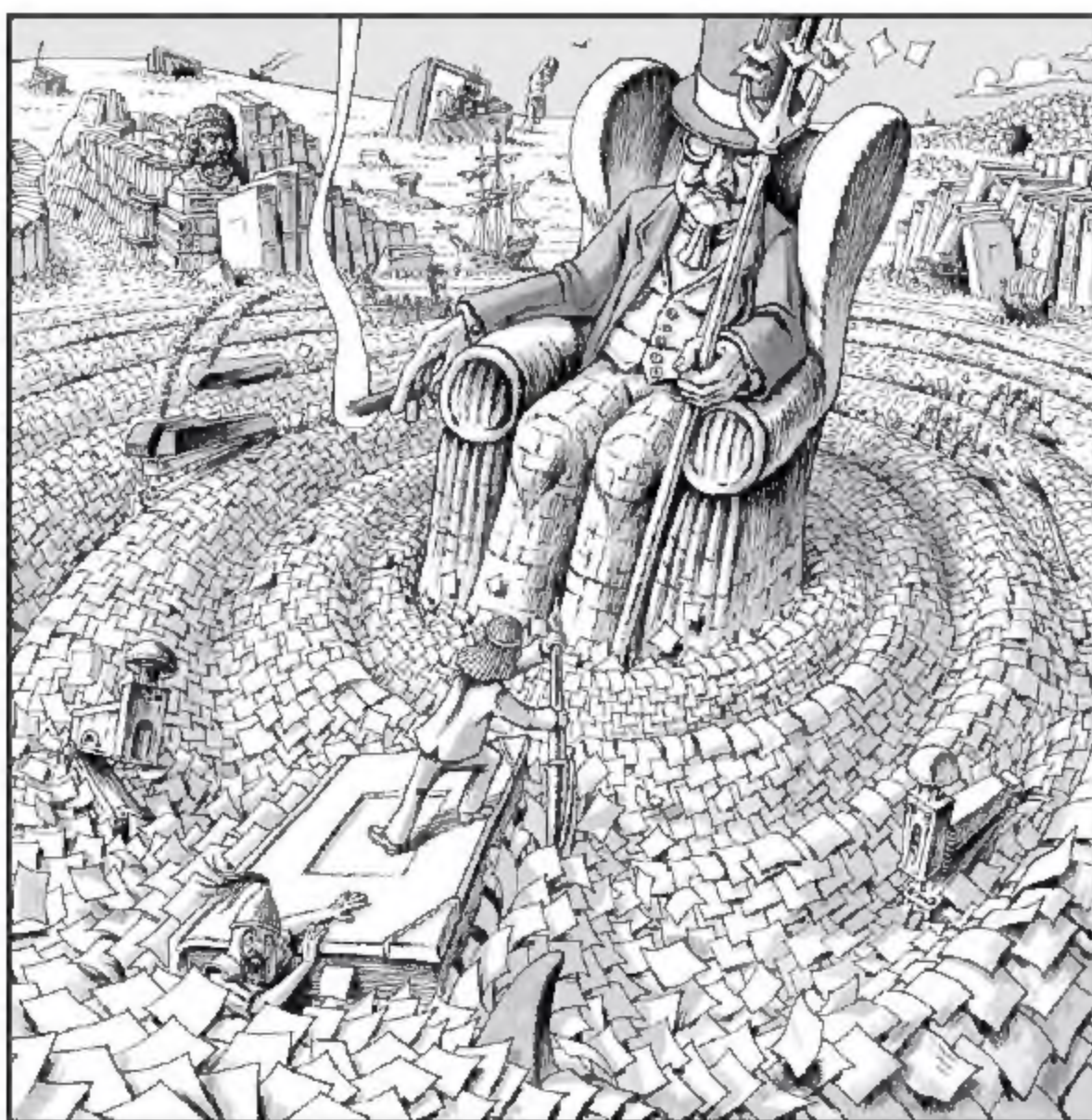
Imágenes poliédricas que se confundan con el original, humor desfogado y cauterizador, rasgos inconscientes al velo de la realidad... Distintos recursos de ámbito generacional aplicables con igual efectividad al abanico de fenómenos artísticos preponderantes en el periodo, y que, si bien en un principio son rechazados (también era esa su intención), hoy en día conforman, como así es universalmente aceptado y reconocido, el estatus estético de lo irreverente. Entonces, ¿no sería lógico pensar

que, en vista de nuestra necesidad por una historieta renovadora y renovada, y, dado el hecho de que el cómic por sí mismo cae una y otra vez en el mismo revisionismo estéril de personajes y conceptos (los mismos iconos populares de toda la vida siguen siendo nuestros grandes éxitos de venta. Pero, ¿hasta cuando van a tener fuelle?), la vanguardia pudiera ser el medio reactivo que encendiera la mecha de la consabida regeneración? ¿O es que acaso sólo puede ser una fórmula -o fórmulas, según el color del cristal con el que se mire- aplicable a otras ramas artísticas, encima, prácticamente todas? ¿Por qué no podría ser válido para nosotros un movimiento tan efectivo como este, a pesar del casi siglo de retraso?

Tampoco sería algo tan raro, no olvidemos influencias directas como el Krazy Kat de Herriman o el movimiento underground de los setenta, con

lo que el posible peligro de un mero trasvase de técnicas literarias o pictóricas no sería tal (el lector de cómics tradicional quedaría satisfecho); tampoco sería un despropósito, pues entre tanto postmodernismo chabacano de estéticas estéticas, aún nadie se ha percatado de la necesidad de actualizar los caducos modos de la rebelión ni de que el mejor modo para hacerlo sería a través de un medio que si bien aún se encuentra castrado culturalmente, a su vez, y por este mismo motivo, es terreno fértil y virgen (obvio, que, en esta tesitura, un gran número de lectores noveles se sentirían atraídos). Tan sólo restaría por ver si la historieta esta ya preparada; algo de lo que da buena cuenta este lado amargo...

III. El Robinson de oro.



Editada en las postrimerías de 2005 por Astiberri, la reveladora puesta de ingenio compuesta por el guipuzcoano Santiago Valenzuela, podría ser considerada como el punto de arranque y flexión necesarios para esta -por el momento- hipotética tendencia revolucionaria, si bien en su misma constitución, más que de motivos conscientes tendríamos que hablar de motivaciones consistentes: voluntad por la obra libre y descarnada de principios con-

dicionantes que escape de los estrechos límites temáticos de la historieta dando pie a la digresión delirante; gusto por crear un marco estético amplio, sin fronteras, que reforme los estandarizados parámetros del medio mediante la convincente inclusión de los principales motivos artísticos de la, ya antes señalada, vanguardia: eclecticismo, revelación del subconsciente a través del ejercicio de la palabra, culto a la imagen, cosmopolitismo, ironía descarnada...

De este modo, Valenzuela consigue establecer, sin ningún tipo de pretensión, una auténtica tabula rasa del cómic actual. Atrás quedan los viejos modos y modelos de hacer historieta, a todas luces insuficientes dados sus trazados deseos. Por delante nuevas aspiraciones que no confundan el malogrado arquetipo de cómic de "autor" con la narración "lírica" de cualquier pensamiento intrascendente (léase el vuelo de una mosca). En síntesis, un contenido y elaborado movimiento de destrucción interna tanto de tradiciones anquilosadas como de modas zafias, en pos de la creación desaforada que de rienda suelta al espíritu crítico y al juego escénico, respectivamente.

Pero será mejor que desglosemos nuestro comentario ..

IV. Manifiesto contemporáneo.

Primera máxima: no puede producirse una renovación formal sin haberse dado antes una previa de contenidos que la sustenten y que eviten, de este modo, el riesgo cierto de producir materiales vacuos e inocuos muy en la línea del imperante postmodernismo que nos domina. Valenzuela, autor de una sólida formación intelectual, lo sabe, de sobra además, y no es de extrañar, por tanto, que se remita sin cesar a los tópicos conceptuales sobre los que se asentó tanto la vanguardia loca de los dulces años veinte (el arte como algo no serio, deportivo e intrascendente, al que hay que desnudar de su antigua solemnidad; un medio de investigar el "otro lado" de la realidad), como la militante y activa políticamente hablando (cambio radical; el compromiso es con el ser humano: el objeto artístico se convierte en preceptor del mundo circundante y de los cambios que ha experimentado con respecto al hecho social) de la década posterior. En común, concepciones irreverentes del arte, sí, pero sin que esto deba suponer la pérdida del horizonte preclaro que las caracterizaba: el remover las conciencias; la motivación expresa que mueve y orienta a los personajes de este lado amargo.

Ahora es cuando los mecanismos del homenaje se ponen en marcha, cobran sentido:

Para empezar, el grupo de combate, la lanza de batalla, en este caso, "Los Ultramarinos", aderezados exploradores de los vericuetos de lo cotidiano deseosos de sobrepasar los límites de nuestro inquieto mar interior en pos de la Jauja del nuevo mundo mejor, solución a nuestros problemas; presente a lo largo de todos los tiempos en la historia cultural de la Humanidad. Movimiento iniciado a finales de los sesenta, en el relato asistimos

a su ficticia reencarnación a finales del siglo pasado con no pocos avatares. Julio César Cienfuegos Antoñanza, nuestro viandante protagonista e hilo conductor (de todas todas) miembro fundador del grupo original, Lázaro Morel, el acólito ¿fiel?, y en menor medida, De Cult, "el can intelectual" (ahí queda eso) y Julián Zurraspa, filósofo de restaurante chino, se erigen en un crepúsculo radical que defenderá sus diferentes actitudes y programas de forma violenta, en busca de un enfrentamiento que les reconozca y defina a través de la agria polémica literaria. Y poco importa la escasa repercusión social (no quieren caerles simpáticos a nadie); el pensamiento revolucionario se dirige a la minoría, la única capaz de interpretarlo y de no escandalizarse por la carga antiburguesa.

Y por último, el arma arrojadiza, las piedras libres del pecado del peso social, el medio de difusión de la alternativa... el manifiesto, con el que, como todo istmo, dejar constancia de sus intenciones. Destacados como bases estéticas reconocibles entre las viñetas, una serie de "panfletos anarquizantes" (la isla utópica o que bello es vivir; la jornada de un interventor electoral en un mundo idílico; la odisea de un curreli-torreznícola en el mundo infernal/ homage to catalonia; en la mejor tradición fanzinería) atestiguan el Regreso de los Ultramarinos; nombre de la publicación en la que nuestro cuarteto, con mayor o menor fortuna, deja traslucir su supuesto pensamiento generacional de andar por casa con toda fluidez. El resquemor, la crispación, la desazón ante lo que les rodea, se convierte en el hálito que alimenta un modo particular de vivir, sentir y expresarse, rara avis, en cuanto única. De ahí que a pesar de la evidente carga narrativa -son el marco de la batalla- de los fragmentos ya señalados, el valor real de los mismos resida en declarar a todas luces y de manera práctica, la filiación y doctrina verdadera de sus componentes: la de la rebelión gratuita sin causa aparente.

V. Diálogos del alma.

Si bien es cierto que el uso del panfleto se plantea como un recurso de eminentemente corte literario dentro de una historieta de pura cepa, también lo es que ni será el único, ni el más importante guiño al universo de la palabra. Estos, aún siendo vedados "a la carga", no dejan de ser pequeños bosquejos y representaciones, apuntes por encima, de toda una actitud vital cínica y descarnada, caracterizada, paso a paso, a través del desaparece deambular del histriónico protagonista, ese señor Cienfuegos cargado de verborrea. Palabras como balas candentes de una misma ametralladora dialéctica para la que no hay silencio que

valga. Todo, cualquier objeto o situación de la realidad circundante que les agobia y rodea, es pasado a través del filtro verbal de unos estados de ánimo exasperantes, violentos y condenados, de antemano, al mayor de los ostracismos. De este modo, el ejercicio escrito, los manifiestos panfletarios, se verá así reforzado por una base oral sustentada sobre retazos dispersos de un mismo diálogo delirante.

La digresión plenamente libre y gratuita será la pieza angular de este lento caminar, de este -paradojas de la vida- largo paseo, de un alma analítica que más que recorrer los rincones oscuros de la ciudad imaginaria, hará parada y fonda en sus propios estados carenciales. Me asquea, me oprime, me deprime... la única salida cierta a esta opresión mental será la de dar rienda suelta a una imaginación desbordante que a base de perlas de palabrería transforme los objetos de lo cotidiano a nuestro gusto y forma de entender particular. Son numerosas, en este sentido, las visiones megalomaniacas que salpican la obra, introduciendo múltiples desvíos narrativos al lector consciente que detendrán y acompañarán una acción regida por el libre albedrío de aquel que juega en la creación de su propia interpretación de los misterios rituales del universo.

Un libre fluir de la conciencia, acunado por la fantasía, con la que Cienfuegos explorará las vías freudianas de su destino; únicamente para sucumbir ante sus mal enterrados demonios interiores, el desaliento, el desdén, la negación de la lucha utópica, dada la imposibilidad de cualquier resolución. Un espíritu dialogado de libertad que acabará por expresar (tema recurrente en lo literario, para nada exclusivo de la vanguardia) la angustia metafísica del hombre, creada por la lucha entre su mundo anímico y su realidad y que oscilará del optimismo inicial, al derrotismo y pesimismo subsiguiente.

VI. ¡Menudo cuadro!

Segunda máxima: toda creciente subjetividad, para bien o para mal, ha de ser la base de la imagería sobre la que asentar el modelo animado encargado de expresarla. Es decir, cualquier fantástica recreación sentimental ha de traducirse, necesariamente, en formas oblicuas de expresión que den cuerpo y forma a los diversos impulsos que la motiven. El nuevo mundo, la isla utópica allende los mares, reside en nosotros mismos (el ideal nunca adquirirá sustancia, pero sí podrá ser representado); una realidad oculta, por encima de los escasos límites de nuestra percepción, de dimensiones superiores, que sólo podrá ser alcan-

zada haciendo gala de la misma sustancia de los sueños: la abstracción metafórica.

A su imagen y semejanza... la metáfora se convierte en el ladrillo indispensable con el que construir la torre, infranqueable, "de marfil". Y según el rigor y naturaleza de los sentimientos y pensamientos que dominen en ese momento a nuestro protagonista, las imágenes brotarán sugerentes e inmediatas acompañando sus pasos, traduciendo la insospechada suprarrealidad a parámetros comprensibles para nuestro conocimiento. Una vertiente hiperartística (se superponen estilos y corrientes unos encima de otros) proscrita de toda intención didáctica o anecdótica (las historietas de Cienfuegos son retazos y justificaciones a sus pensamientos; no meros adornos metadieéticos) que no sea la de alcanzar la pureza, encerrada en sí misma.

Más allá de concepciones pictóricas dispares (Fauvismo, Cubismo, Expresionismo...) se nos revela una percepción global del objeto artístico, mediante instantáneas superpuestas unas veces, al modo del "collage"; otras, las que más, descomponiendo y recomponiendo los elementos compositivos con miras a lograr un hecho artístico autónomo, creado por el espíritu. Y para ello se antoja necesaria la liberación de unos prejuicios representativos, la destrucción de unas formas artísticas del pasado (los de la viñeta, en este caso), por medio de un cómic egocéntrico y humanitarista, en el que el autor proyecte su sensibilidad sobre la creación. Sin formas conscientes, sin sentido, pero con un carácter vitalista que perseguirá esta imagen múltiple, redentora plástica del absoluto, que gozará no sólo de una naturaleza creada (pureza, originalidad, novedad), sino también de una capacidad de crear, de germinar, de crecer...

Un culto a la imagen creada y creadora, cuyo objeto será sustantivar y no comparar, a cuenta y riesgo de caer en un hermetismo extremo que vuelva ininteligible las propias circunstancias de su gestación: la burla y el escarnio.

VII. La risa floja.

Planteadas cada máxima; presente el enemigo (lo estéril, lo indiferente), ha llegado el momento del combate cuerpo a cuerpo; y ante el gris, el borregismo, la aceptación social... el humor se presenta como la mejor medicina. Lógico, ya que se trataría del punto común entre los componentes de tradición literaria y pictórica. Humor es lo que da aliento al espíritu; humor es lo que provoca la batería de metáforas. Humor es, en suma, lo que impide que nos desperdiguemos, de mala mane-

ra, por los cerros de Úbeda del cacao intelectual.

Pero no confundamos los términos; no estamos ante un concepto alegre y jovial del humor. El lado amargo (el título se basta por sí solo) no es precisamente divertida, si atendemos a lo que son los gustos de la mass media. Y es que mantener una actitud activa, insurgente e insumisa (directamente heredada del surrealismo), puede convertirse en una negación sistemática con doble filo y además cortante. La solución, sencilla: darle cuerda al tópico manido del reír por no de llorar que no tiene porque implicar concesión alguna. Al contrario. Se trata de un humor cruel, negro y absurdo, propicio para la revolución antisentimental. Un sentido de lo humorístico, que no implica jovialidad, que tiene que ser entendido como una manera de hacer soportable la conciencia de la futilidad de todo; condensándose, junto a la actitud irreverente e iconoclasta, el espíritu de intrascendencia o la captación de cosas y situaciones desde nuevas perspectivas y que bajo diferentes tonalidades, sirven a un designio común: introducir un factor de extrañamiento, de descomposición caótica de la realidad, al margen de los reflejos domesticados por la rutina.

Bajo esta premisa, hemos de encuadrar el cosmopolitismo irrisorio que sigue la estela de Cienfuegos. Es la ciudad, marco de este viaje interior, pero, también y ante todo, el punto de referencia clave, blanco de todas sus iras y de su mala uva destilada. Para muestra un botón: escenario apocalíptico; fantasmagórica pesadilla suburbana; infierno inmobiliario. No queda títere con cabeza. El espacio urbano aprisiona las almas con su dictadura de normas cotidianas, arrincona los impulsos reduciéndolos a cenizas, embrutece los corazones deshumanizándolos; se erige en el escenario idóneo para los males que nos rodean y oprimen. Lógico, que junto a esta actitud displicente, conviva el escapismo (hacia la aldea, a los mares del sur, hacia remotas ciudades milenarias del Oriente) fugaz tras horizontes lejanos. Por tanto, este humor disolvente y corrosivo dotará a la urbe de un carácter pantagruélico, emblemático de la modernidad, y sustentado en una más amplia dimensión de lo real, deslumbrante de imágenes y asociaciones inéditas impregnadas de tonalidades líricas.

Un inconformismo estético que exhibirá una posición ideológica abiertamente iconoclasta y nihilista -si bien atemperada en algunos momentos- que elevará el humor de corte vanguardista a elemento funcional dentro de la historieta (ahí queda eso), gracias a su afán de pulverizar lo precedente, su profesión de intrascendencia, su

orientación irracionalista .. su carcajada rota.

VIII. Tan lejos, tan cerca.

En resumidas cuentas, la historieta es renovada de un modo paulatino y total, y todo gracias al buen hacer de un autor claramente tanto de las limitaciones del medio, como de sus infinitas posibilidades. Y es que, la mayor virtud de Valenzuela, quizás haya sido esta: su preclaridad. Sabe el camino y nos guía con solvencia, sin titubeos, ni paradas en fonda. Orientará al arte: confluyen los géneros, y lo hacen retomando sus principales características (la palabra original; la imagen creadora) alrededor de una tradición inserta en un nuevo contexto, en un espacio indómito donde las fronteras artísticas se rompen y diluyen sin remedio. Marcará los pasos venideros al cómic: obliga a la búsqueda de un lector nonato en el tebeo, el co-creador; aquel que es concebido como destinatario exclusivo de un arte definido y sustentado sobre sus propias percepciones e inquietudes.

Un haz de direcciones dispersas y eclécticas en el que se amalgaman influjos diferentes y con frecuencia contradictorios, atendiendo al tebeo como un fenómeno sincrético a la vez que propio. Inconformismo elemental el de Valenzuela que apuntará hacia la liberación de una servidumbre, hasta entonces, mantenida respecto a su fenómeno industrial y que propondrá indagar en otras dimensiones de lo real no sospechadas o no tenidas en cuenta. Y será el ensayo de esta novedosa fórmula de hacer historieta en la que se armonizan mimesis e invención, la que propondrá las direcciones ya señaladas (el argumento ya no es el único centro de interés en beneficio de la digresión y del aglomerado de imágenes; la composición se presenta fragmentaria y atomizada; humor como factor de extrañamiento, de descomposición caótica de la realidad; inspiración esencialmente urbana; visión plástica de la realidad; personajes abreviados, rumbos sin metas ..) consecuentes con la actitud de un espíritu adánico de radical inocencia...

El lado amargo
de Santiago Valenzuela
Editorial Astiberri, Bilbao, 2005.
ISBN: 84-95825-65-1

SUPERHEROES AFROAMERICANOS

la esencia del Orgullo

Jiba Molei Anderson es profesor de diseño 3D en el Illinois Art Institute of Chicago. Ha ejercido como diseñador gráfico, editor de su propia editorial independiente (Griot Ent), ilustrador y pedagogo. Ha creado el universo superheróico *The Horsemen*.

14

Artículos

Cada cultura tiene su propia mitología. Es integrante de la identidad de la cultura. Es lo que define mejor cada cultura que se esfuerza por existir, y es arma contra las fuerzas que, interna y externamente, intentan destruirla. Y no hablo de religión. Hablo de auténtica mitología, la que vive y respira folclore, que se adapta y cambia para adaptarse a las necesidades de la sociedad en lugar de ser bloqueo de la misma con dogmas donde muchas de las viejas reglas no se aplican. Los libros de historietas y los creadores de cómic se han convertido en los productos de los bardos de hoy en día o griot, los narradores de historias.

El superhéroe es una mitológica única de la sociedad estadounidense y la columna vertebral de la industria americana del cómic. Hay una razón por la que los comic-books de superhéroes sólo funcionan en América. El superhéroe es la construcción de los inmigrantes, personas de diferentes culturas que se unen para formar una nueva nación en donde el atributo único de cada cultura contribuye a un colectivo mayor. Esta mitología de los superhéroes tiene sus raíces en la cultura y en los sistemas de la fe de sus arquitectos. Debido a esto, tenemos la santa trinidad de la tradición de superhéroes (*Superman*, *Batman* y *Wonder Woman*), cuyas raíces provienen de la fe judeocristiana y la mitología de los antiguos dioses griegos y romanos.

¿Dónde está la presencia del negro en el paradigma del superhéroe? ¿Cómo funciona ajuste del héroe "Negro" en el panteón? ¿Dónde está la cultura, el folclore y la mitología de la diáspora africana representada en este vi-

brante mundo de héroes y villanos? ¿Cuál es la esencia del héroe "Negro"? La esencia del héroe "Negro" es un tipo especial de arrogancia. El orgullo.

Los inmigrantes de África fueron omitidos de este panteón superheróico, relegados al papel de cómicos, estereotipos, subordinados o peor. Esto no se limita a la industria del cómic, sino que se extiende a toda la cultura del entretenimiento visual de América en general. De hecho, la aparición del "héroe Negro" en el cine llevó a la aparición del "superhéroe Negro". Así, se podría argumentar que el ascenso en el cine de Sidney Poitier allanó el camino para la primera aparición de *Black Panther* ("Pantera Negra") en *Fantastic Four* # 66. El "Blaxploitation", movimiento en los años 70, fue una influencia directa en la creación de *Luke Cage*, *Misty Knight*, *Brother Voodoo* y otros. En estas películas, se nos presenta la arrogancia del "héroe Negro": una combinación de fuerza física y valentía, conciencia social, cultural y de unida, en gran medida, a las proezas sexuales. Actores como Pam Grier, Jim Brown, Tamara Dobson, Fred Williamson, Jim Kelly y otros, sirvieron como modelo para el héroe que va contra el sistema porque ha sido difamado por el mismo.

Los superhéroes afroamericanos creados durante los años 1960 y 1970 se redujeron en dos categorías: El modelo "Poitier" y el modelo "Roundtree". Con el actor Sidney Poitier como semilla, héroes como Black Panther, Storm ("Tormenta"), el Dr. Voodoo y otros llevaron la esperanza, la promesa y el peso de la diáspora africana a sus soldados. A menudo,

este tipo de personaje no es de los Estados Unidos, sino de África u otros países adecuados de la Diáspora (Black Panther es del ficticio país de Wakanda, Storm es de Kenya, el Dr. Voodoo -"antiguo Brother Voodoo" es oriundo de Haití...). Con el fin de ser vistos como "iguales" a sus homólogos blancos, tenían que estar por encima de ellos mientras se educan en las mejores escuelas que la civilización occidental podía ofrecer. Además, la profesión de su identidad "secreta" es más prestigiosa que la mayoría de sus homólogos blancos (es decir, Black Panther es el gobernante de Wakanda, Storm era adorada como una diosa y ahora es la reina de Wakanda, Dr. Voodoo es médico, etc.). Lamentablemente, los atributos dados a estos personajes reflejan una presunción subyacente que todavía existe hoy en día: que un afroamericano tiene que ser dos veces más cualificado para ser considerado, incluso para el mismo trabajo, que solicita un norteamericano blanco. Esta declaración no se escribe con amargura, sino como un hecho triste en la historia de la cultura americana.

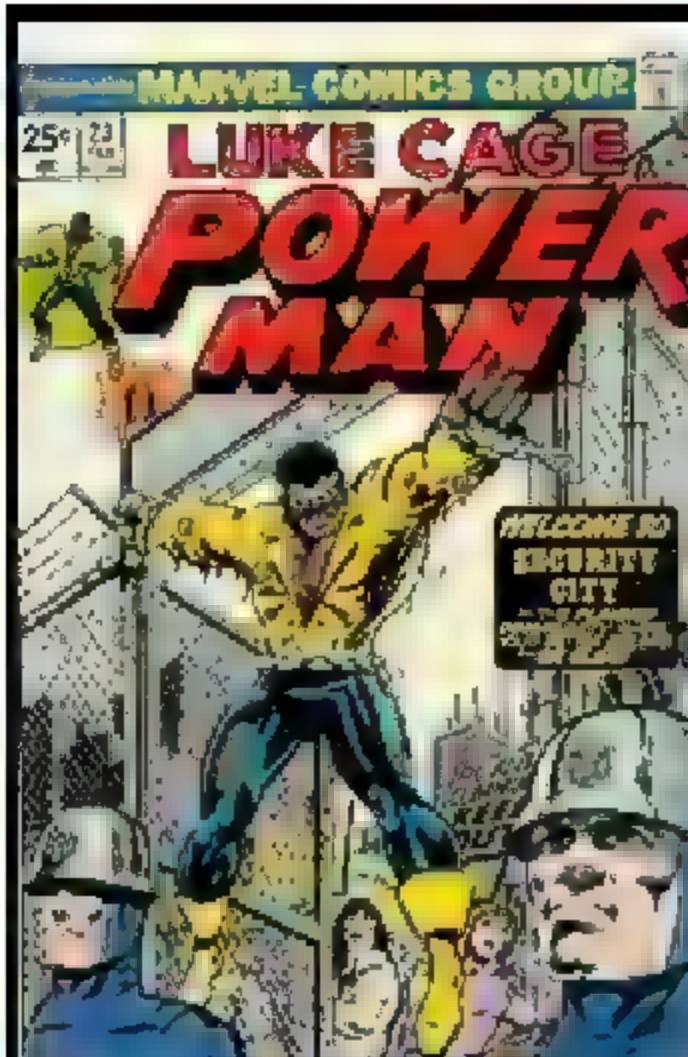
Luego, está el modelo "Roundtree" como nombre que damos a los duros "anti-héroes", que constituyen la mayor parte de las películas de acción "negras" de los años 70 popularizadas por el carácter icónico de Richard Roundtree, John Shaft. Estos personajes habían nacido como americanos, desde las calles "en bruto" de la ciudad interior, que viven al margen de la sociedad y enojados con ella. El Héroe de Alquiler Luke Cage, el Green Lantern John Stewart, Misty Knight o "Hija del Dragón", Black Lightning (*el Rayo Negro de DC Comics, no el rey de *Los Inhumanos* de la MARVEL), Blade y mucho más caben en esta categoría. Sus profesiones están directamente ligadas a los problemas de la difícil situación urbana que siguió a los movimiento por los Derechos Civiles (Luke Cage era un ex-investigador privado común, John Stewart fue

un arquitecto al que se le dio un anillo de poder, Misty Knight es una ex policía que se hizo guardaespaldas, Rayo Negro era un profesor en un centro de secundaria de la ciudad, etc.). Estos personajes estaban limitados por el alcance de sus hazañas, efectivamente, tras convertirse en un héroe popular de los suburbios y ghettos de la ciudad, cosa que no es algo negativo per se, pero sigue siendo muy limitante para el desarrollo del personaje.

Desafortunadamente, muy pocos superhéroes afroamericanos fueron tratados con la misma seriedad que sus homólogos del cine. Esto puede ser debido, en parte, al hecho de que la mayoría de los héroes de color desde la década de 1960 hasta finales de 1980 fueron creados por personas que no eran de esta cultura. Si, se creó un marco por el cual estos personajes podrían crecer y desarrollarse, pero carecían de una comprensión fundamental y un análisis más profundo detrás de los arquetipos que crearon. Todo debido a la no investigación, observación y análisis de la cultura afroamericana más allá de lo que vieron en la televisión o en películas. Simplemente tomaron la superficialidad de lo que vieron, ya exagerada y simplificada, como un Canon. En otras palabras, entendieron mal el orgullo.



La evolución del superhéroe afroamericano debe mucho a la aparición del hip-hop como una fuerza social y política de gran alcance. Hartos de las promesas incumplidas de la generación anterior, los jóvenes afroamericanos dieron voz a su frustración. Esa voz, pura y sin diluir, más animada por la importancia cultural de la cultura afroamericana que en la década de 1970, se vio reforzada por el poder del ritmo, que se remontaba a la memoria primordial del tambor. El MC se convirtió en el nuevo héroe "Negro" en la cultura popular. Artistas como Run-DMC, LL Cool J, NWA, Public Enemy, Boogie Down Productions y otros fueron creados, a la vez, llegando a ser más grandes que su vida mis-



ma, mientras que eran, al mismo tiempo, completamente accesibles. Los creadores estadounidenses de comic-books independientes de África tomaron nota de ello y aplicaron esta filosofía a la industria del cómic. La introducción de Brotherman por los Hermanos Sims en 1988 fue

la llamada a las armas. Brotherman efectivamente capturó la esencia del hip-hop, esto es, la esencia del "héroe Negro"... el Orgullo.

En la década de 1990, como el hip-hop extendió su influencia a nivel mundial, el superhéroe afroamericano evolucionado así de manera casi simbiótica. Personajes como Spawn, la línea Milestone, Tribe, Martha Washington, Steel (*el amigo acorazado de Superman), Blackjack y otros, surgieron durante este tiempo. Además, la primera oleada de personajes afroamericanos fue recontextualizada y refinada durante este tiempo con artistas y escritores también afroamericanos, más influenciados por la comprensión de ese nuevo matiz de la "Cultura Negra". Fue durante este tiempo que un personaje considerado de la "D-list (lista de los personajes con menos éxito de ventas)" de Marvel Comics, Blade, se convertiría en el catalizador para el éxito del cual las películas de Marvel actualmente disfrutan. Black Panther protagoniza un cómic en solitario y pasa a convertirse en un personaje "A-list (+personajes superventas de la editorial)" y con mayor protagonismo aún en el Universo Marvel al casarse con la diosa africana de Marvel, Storm. En el cine, que se presentó a dos de los mejores personajes de color que jamás han existido en la ficción popular: Morpheus, de la trilogía de *Matrix*, y Mace Windu, del universo de *Star Wars*.

Ahora, casi 10 años entrados en este nuevo milenio, el héroe "Negro" es una vez más re-

definido. El Presidente Barack Obama, se esté de acuerdo o en desacuerdo con su política, es una figura trascendente, la suma total de la lucha y la complejidad de la diáspora africana. Es un avatar de Martin Luther King Jr. El sueño hecho realidad. La "mentira" racial de Estados Unidos ha sido expuesta y sus héroes, como jinetes y heraldos, creados en este nuevo milenio, reflejan esta nueva y joven conciencia afroamericana.

El héroe de África ha sido siempre fuerte y desafiante. Desde héroes la cultura mítica como Sudika-mbambi a figuras históricas extraordinarias como la superación de las probabilidades como Shaka Zulu, el héroe de África es independiente y se encara sin miedo en el rostro ante lo desconocido. El héroe de África es el cambio y la fuerza del espíritu humano. Durante la trata de esclavos, los héroes cambiaron y se adaptaron a los tiempos convirtiéndose en un consuelo para un pueblo sojuzgado y que se vendió como ganado. Los dioses de las variadas tribus de África se esconden en los sistemas de fe de la cultura dominante y crean otros nuevos en una perfecta síntesis. Shaka se convierte en John Henry, el hombre de acero de construcción que golpea a la máquina. Estas historias alimentan el espíritu de esta nueva comunidad afroamericana inspirando a la gente a elevarse por encima del estadio que habían sido obligados a vivir, y lo hacen con la combinación de fuerza, inteligencia, estilo y orgullo.

El héroe de África se ha convertido en el superhéroe. Una nueva mitología se ha añadido a la estructura del paradigma superheroico. El superhéroe afroamericano ha exigido y ahora se ha ganado su lugar en el panteón... y ya era hora.

En otras palabras, sé orgulloso, Héroe Negro. Sé orgulloso.

Traducido por Rafael Ruiz Dávila

(*) Notas del Traductor

El valor de la crónica en la obra de

Miguel Ángel Martín

Miguel Ángel Pérez Gómez es estudiante de Doctorado en el Departamento de Comunicación Audiovisual, Literatura y Publicidad en la Facultad de CC de la Universidad de Sevilla. Está especializado en el fenómeno *fandom*

Bien conocida es la tendencia de Miguel Ángel Martín de utilizar en sus obras los aspectos más extremos y sucios de nuestra sociedad ya sean parafilias sexuales, los asesinos en serie, la violencia, el gore, el porno más extremo o la música industrial. Sin embargo a partir de la publicación en *El Víbora* de *Surfing on the Third Wave*, que arranca en 1998, empieza a diluirse esos aspectos ocultos que él de buen grado saca a la luz, para empezar a inscribirse en una corriente que poco a poco va tomando fuerza dentro de su trabajo: la crónica. A pesar de esto en la obra del autor no deja de haber trabajos dedicados a la música, una de sus pasiones reconocidas, como es el caso de *Sicotronic Records* (Subterfuge) o la pornografía en *Hard On* (La Factoría)

Dentro de este grupo de obras agrupadas bajo la denominación de crónica tenemos la anteriormente mencionada *Surfing on the Third Wave*, *Bitch* (publicada en *El Víbora* de 2002 a 2004 y recopilado en un tomo en 2008), *Jelly Beans* (Publicada en *El Víbora* en 2004), *Neuroworld* (historia corta publicada en el último número de *El Víbora*) y *PlayLove* (Editado por ReyLear en 2008). Dentro de este grupo tampoco podemos olvidarnos de *Brian, The Brain*, publicada por La Cúpula desde 1995 a 2003, una

de las obras más reconocidas y populares del autor y quizás una de las más hostiles que ha publicado hasta el momento, en el que se incluían las historietas de *Life Fading*, sobre temas de eutanasia e inseminación artificial

En la primera de estas obras el autor se centra en un grupo de jóvenes que son producto de la fiebre del año 2000, sus padres intentaron ser los primeros en tener un hijo con la entrada del nuevo milenio. A partir de este momento *Surfing...* se convertirá en un referente para el resto de sus historietas, incluso *Brian The Brain* que es de anterior aparición lo va amoldando número a número a este futuro. En esta obra Martín pone de manifiesto su capacidad de crear un universo compacto en el que desarrollar sus creaciones, que ira ampliando con las obras mencionadas anteriormente. Se trata de un futuro de pasado mañana en el que lo único que ha evolucionado es la tecnología, ya que las necesidades de las personas que lo pueblan no distan mucho de las que tenemos en este momento, marcar esta pequeña distancia temporal le permite al autor establecer un discurso crítico sobre la actualidad pero siempre con la distancia que le ha caracterizado como narrador. Sin embargo en este último periodo el historietista ha abandonado por completo el discurso expositivo que le caracterizaba en sus primeras obras, véase *Psychopathia Sexualis* (La Factoría), para incluso abandonarlo al menos en una ocasión en el caso de *Neuroworld*, trabajo en el que el autor aparece como narrador para manifestar su desagrado por la sociedad actual y la uniformidad en la que esta está sumida.

Como ejemplo de utilización de este futuro cercano tenemos *Bitch*, una obra contemporánea a la segunda guerra de Irak y que pone de manifiesto la capacidad del cómic como un elemento de crítica a los sistemas de valores imperantes. En este trabajo encontramos personajes que se mueven en el ambiente de la antiglobalización, inmigrantes, terroristas suicidas, miembros del black block,



un artista del body modification, un contexto totalmente alternativo a la norma pero tan real como la vida misma, y lo que es una rareza hasta el momento en la obra de Miguel Ángel Martín, una familia normal y corriente, de los que ven Gran Hermano, y otros programas carroñeros por el estilo, y el fútbol, como centro angular de su vida "intelectual", y que están más preocupados por que su hija Leni, para nosotros *Bitch* (nombre con el que firma sus graffitis) salga con un chico, se case y deje de salir por ahí con inmigrantes y gente rara. La protagonista de *Bitch* vive en una casa social autogestionada con Amín, un inmigrante saharauí que hace de DJ y Blondi vegana y defensora de los derechos de los animales.

Con este punto de partida Martín nos propone un futuro que por desgracia es demasiado similar a nuestro presente, donde las teorías de la conspiración y las ideologías extremas están a la orden del día y en que los únicos valores reales son la violencia y la intolerancia, de unos hacia otros y en el que el campo de batalla está en el monopolio de la memoria histórica y en la gestión de la misma. Otro aspecto mostrado a lo largo de la obra es el ver como se ha impuesto el pensamiento conservador en la sociedad actual, de hay la utilización de la familia de la protagonista y dentro de esta la figura de la hermana de *Bitch*, una chica con tan solo dos intereses: Gran Hermano y los hombres. Esta encarna a la nueva

juventud conservadora que busca dos cosas una pareja que le de status, ya sea social o económico y búsqueda de la fama sin ningún tipo de esfuerzo.

Sin embargo no se nos muestran ni buenos ni malos, las elecciones vitales que hace *Bitch* a lo largo de su vida tampoco son muy acertadas, su mejor amiga resulta ser la hija de alguien muy influyente, esta le había explicado una triste historia a *Bitch* sobre su pasado que resulta no ser cierta, unos amigos músicos de origen palestino resultan ser unos terroristas-suicidas y el chico con el que acaba saliendo resulta ser un nazi que pertenece al Black Block. En *Bitch* se critica tanto la cultura oficial como la contracultura, de manera muy inteligente muestra los valores que estos defienden, sin embargo también muestra a las personas, a los seres humanos como animales egoístas que en algunos casos tan solo han evolucionado físicamente.

En *Bitch* las nuevas tecnologías han perdido protagonismo con respecto a otras obras el autor y no es que las deje de lado, lo que sucede es que al igual que en la vida real están forman parte de nuestras vidas y de nuestro contexto cultural. Esto mismo sucede pero de manera más acentuada en *Playlove*, la última obra por el momento del autor. En esta historia las tecnologías solo juegan un papel instrumental a lo largo de la narración.

En *Playlove* el autor se deja arrastrar por la historia ya que el contexto representado lo conocemos de sobras ya que por primera vez Miguel Ángel Martín hace una aproximación contemporánea a los aspectos sociales de hoy. De hecho parece que en estos últimos diez años lo que ha ido haciendo poco a poco es hacer un viaje hacia atrás desde los futuros planteados en *The Space Between* o *Rubber Flesh* hasta una actualidad más o menos contemporánea de *Bitch* o *Playlove*, de hecho en esta última obra aparecen por primera vez en mucho tiempo coches con ruedas.

En *Playlove* Martín se centra en dos personajes y de su interrelación con el mundo, esta vez no hay freaks, no hay violencia, ni siquiera pornografía, esta vez la realidad se presenta tan aterradora como es; en las primeras treinta páginas de la historia Ari, la protagonista, pierde el trabajo y le deja su novio, y cae en manos de lo que podríamos denominar un depredador emocional, nuestro protagonista Dani es lo que se conoce como un macho alpha, un seductor nato cuyo único leit motiv en su vida es vivirla, para él el sentido de la vida se resume con una palabra "follar". Lo más terrorífico de este cómic es el deseo de intentar evitar lo inevitable, de buscar lo deseado y conformarse con lo que uno no quiere; Ari no quiere alguien que la trate bien, quiere alguien que le haga sentirse bien consigo misma por encima de todo, quiere mirarse en un espejo, que en este caso es Dani.

Sin embargo a diferencia del resto de la obra de Martín en





Playlove tenemos como personaje central a un hombre, un ser complejo que manifiesta su personalidad en dos vertientes; por un lado la social, que se pone de relieve en la ropa, los restaurantes y las discotecas, esto es un tipo a primera vista brillante, un rey de la selva que no duda echar de su territorio a aquellos otros machos, más débiles, que pretenden salir con Ari, en este caso Soni un chico con cáncer. Sin embargo al ver el apartamento del protagonista este se nos revela como un personaje huraño con un sentido de la vida muy particular aunque eso si con las cosas muy claras

Hay que valorar el echo de que este último trabajo de Martín sea una novela gráfica, una obra cerrada, que ha diferencia del resto de sus trabajos nos permite disfrutar de una historia con unos personajes mucho más cerrados incluso los secundarios, personajes más humanos en el sentido que son capaces de tomar sus decisiones de manera independiente, que aprenden de sus errores, el ejemplo contrario es *Bitch* una obra en la que los protagonistas se dejan llevar por el ambiente y cuyo axioma vital es la acción-reacción. La protagonista perfectamente puede haberse ido de casa reaccionando que lo que ve no le gusta y se va al lado totalmente contrario, no como una elección vital

En definitiva el trabajo de Martín siempre reconocido por

lo extremo de sus propuestas converge en estos momentos hacia algo mucho más peligroso, pero quizás no tan vistoso ni provocativo, la crítica revestida de crónica, la exposición de hechos dejando como siempre que el lector decida por si mismo. Si bien en el primer caso expuesto se incide sobre formas de vida ligadas a ciertas tendencias políticas en el segundo se centra en como las decisiones personales perfilan una vida y de cómo esta se va acomodando de una manera o de otra a la sociedad.

Bitch
editado por La Cúpula en Octubre de 2008.

Playlove
editado por Rey Lear en Mayo 2008.

MERCADO TECNICIA MUTANTE

El negocio de los superpoderes

Bartolomé Fernández García es estudiante de doctorado en el Departamento de Audiovisuales, Publicidad y Literatura en la Facultad de CC de la Universidad de Sevilla especializándose en estudiar los procesos de la narración gráfica de los cómics.

20

Artículos

Héroes mayores de edad

Los superhéroes pueden considerarse la mayor aportación del siglo XX a la mitología. Los héroes con mallas de colores han ocupado, en el imaginario colectivo, el papel que antes ocuparan dragones o piratas. La figura del superhéroe es reconocible por cualquier persona, tanto su aspecto como comportamiento están fuertemente definidos, creando un arquetipo muy concreto.

El arquetipo del superhéroe se ha mantenido casi inmutable desde su origen, puede que las viñetas actualmente sean más violentas y encontremos más acción, pero Superman continúa siendo el boy scout de ojos azules y los mutantes siguen salvando una y otra vez a un mundo que les teme. Esta aparente no evolución de la figura del superhéroe, hablando siempre del *mainstream* más comercial, junto a la simplicidad de las aventuras arquetípicas publicadas mes a mes, ha otorgado a los superhéroes y a sus comic books una imagen de producto infantil y plano, un mero entretenimiento de fantasía.

Esta teoría, defendible en muchos casos, ha cho-

cado con obras o momentos en los que el cómic de superhéroe ha dado obras más maduras, en casos acercándose a la realidad o con ejercicios auto-

reflexivos. Podemos exponer algunos ejemplos como los primeros mutantes de Chris Claremont donde los personajes podían funcionar como una metáfora de la situación de las minorías, raciales o sexuales, en Estados Unidos; o la obra de Frank Miller en los ochenta, remarcando su *Born Again* y su *The Dark Knight Return*. Obras en las que los superhéroes abandonan su pedestal para dejar sus dinámicas de combates contra supervillanos para enfrentarse al mundo real y tratar de salvarse a sí mismos.

Este enfrentamiento de los superhéroes con la realidad los dejó en una situación más vulnerable y sin su contexto de moralidad maniquea donde el bien es limpio y noble. Posteriormente en los noventa los héroes aceptaron que

no eran la bondad pura para actuar en zonas más grises, nos encontramos con la obra de autores como McFarlane o Liefeld, como los *X-Force* del segundo, donde un grupo de mutantes formaban un grupo paramilitar donde la violencia era marca de la casa. En la actualidad el cómic mainstream mantiene a unos superhéroes que siguen combatiendo al mal por su pro-



pia moralidad, puede que *The Ultimates* de Mark Millar usen juego sucio y su nivel de violencia sea superior al superhéroe clásico, pero siguen respondiendo al principio de responsabilidad superheroica donde el héroe machaca al villano. Puede que este contexto se nos presente como coherente respecto a nuestro mundo, pero no necesariamente responde a cómo funcionarían unos héroes en la realidad. Si un grupo de mutantes salva al mundo una y otra vez ibas a temerles o te comprarías camisetas con sus caras, serían esos héroes capaces de seguir combatiendo desde el anonimato o se les subiría la fama a la cabeza.

Milligan y Allred, de *X-Force* a *X-statix*

Con el cambio de siglo, el editor de Marvel Axel Alonso contrató al guionista Peter Milligan y al dibujante Mike Allred para que se encargaran de la serie mutante *X-Force*, autores que poco tenían que ver con la criatura salida de la mente de Liefeld. Autores llamados a encender las iras de los fans más acérrimos y a crear una obra de culto.

Milligan era un integrante más de la invasión de guionistas británicos que se habían formado en *2000 AD* para después tomar el mercado norteamericano. Milligan nunca ha conseguido el reconocimiento otorgado a sus semejantes como Grant Morrison o Warren Ellis, a pesar de contar con obras de gran calidad, como su serie *Shade the Changing Man*, donde siempre ha trabajado como un sociólogo, analizando a la sociedad y prestando mucha atención a la cultura popular o a cuestiones raciales, de género o de orientación sexual. Podría parecer raro que un autor tan reflexivo se encargara de una serie basada básicamente en la acción, pero realizó cuarenta números cargados de acción y una visión ácida y realista de lo que verdaderamente conlleva un gran poder.

Hasta el inicio de su etapa en *X-Force* el trabajo más importante del dibujante, y artista multidisciplinar, Mike Allred había sido su cómic *Madman*. Obra en la que trabajando como artista total plas-maba su particular estilo gráfico, con una enorme carga pop y muy alejado del canon superheroico

hipermusculado.

Superhéroes como oferta

Para las editoriales mainstream, Marvel o DC, los cómics de papel son una necesidad, la excusa que les permite vender merchandising y producir películas. Eso es algo que sabe el grupo superheroico de Milligan, saben que no son los vengadores, aunque lo parezcan, aunque pretendan parecerlo. Y aquí encontramos el mayor acierto de Milligan, sus héroes son reales, no porque se adapten al mundo y se reduzcan a parámetros plausibles, son reales porque aprovechan lo que son, lo amplían con una fantasía y después lo venden.



El último arco argumental de la colección enfrenta a los *X-Statix* a los vengadores, una estructura clasicista de enfrentamiento de grupos. Aparentemente no distan mucho estéticamente, ambos grupos visten mallas de colores chillones y decoran sus trajes con logos, botas altas y ropa interior superpuesta, resultando más creíble esta indumentaria en los *X-Statix*, auto-definidos como posmodernos e irónicos. En los *Ultimates X-Men* de Grant Morrison nos encontramos con un aspecto visual cercano al uniforme militar, los monos oscuros suplantando a las mallas amarillas en un intento de otorgar verisimilitud a sus mutantes. Esta construcción postmoderna del superhéroe sin traje ha provocado una percepción del traje del superhéroe como algo estúpido. Pero en el combate al que nos referíamos antes solo los Vengadores parecen estúpidos, con sus trajes y su comportamiento clásico. Nuestros mutantes postmodernos no nos parecen estúpidos porque esos trajes son parte de lo que son, otro reclamo de individualidad, al igual que a las estrellas del pop, les permitimos ese aspecto porque les define como lo que son, no son personas con capacidades sobrehumanas, son superhéroes y quieren acentuarlo. Llevan ese atuendo para poder vender disfraces.

Pero al mismo tiempo que se abandona la moral como motor de los superhéroes, la clásica escala



de valores del héroe se ve alterada. Los combates sangrientos contra supuestos enemigos son una exigencia para poder mantener el tren de vida que han adquirido. Los héroes han probado las mieles del éxito, disfrutan de la adoración de las masas, y el único modo de mantener ese estatus es jugándose el cuello de vez en cuando. De los héroes clásicos solo mantienen la estética más básica que los haga reconocibles como superhéroes, el resto es superfluo, basta con que aparente ser algo para serlo a ojos del público.

Para estos mutantes egocéntricos el alias, la identidad secreta, no es innecesaria, es una molestia, mostrar sus caras les permite conseguir contratos millonarios, como el topless de Venus Dee Milo para Hugh Hefner, y su identidad pública les provoca más problemas con los paparazzis que con supuestas némesis. Los mayores problemas del grupo surgen dentro del mismo, las luchas intestinas provocadas por el ego o por acaparar la notoriedad, como la disputa entre el Anarquista y el Pincho.

Los mutantes otrora repudiados ahora son queridos por millones de seguidores y forman parte del Olimpo actual junto con músicos o actores, los cameos y referencias a famosos reales son nume-

rosos en la obra de Milligan y Allred, los mutantes se mezclan en este Partenón manteniendo relaciones amorosas con actores famosos, caso de Vivisector, o teniendo affairs con supermodelos, comienzo de la propia serie con Zeitgeist. Incluso llegándose a la hibridación en el personaje de Henrietta Hunter, que originariamente fue concebida como Diana Spencer, una mutante de la cual desconocemos sus poderes más allá de poseer una legión de seguidores.

Fandom como demanda

Los nuevos mutantes son una máquina de mercadotecnia, no se organizan en base a un líder fuerte, el líder de los X-Statix solo es la cabeza visible en los pósters. El grupo de superhéroes está organizado y controlado por un propietario, a modo de grupo musical o franquicia deportiva. Primero los vemos comandados por Entrenador, y posteriormente por Spike Freeman, un treintañero trillonario, guiados por un grupo de inversores y un omnipresente departamento de relaciones públicas que toma absolutamente todas las decisiones. Los enemigos son seleccionados para el mero lucimiento de los héroes, no existen villanos carismáticos y los combates tienen lugar en olvidados regímenes dictatoriales que solo otorgan la oportunidad de dar imágenes que ofrecer en *pay per view*. Todo con el único fin de promocionar la película de los X-Statix o incrementar las ventas en las tiendas oficiales repartidas por el mundo.

Como vemos, la principal relación de estos superhéroes postmodernos se entabla con el público. La relación dual superhéroe-fan ocupa el lugar de los combates con los villanos. Los X-Statix se organizan de cara a su público, un público que los reverencia a niveles absurdos, a semejanza de la realidad, ante la muerte de integrantes del grupo observamos a fans que montan altares y guardan vigiliias por sus héroes caídos, sin olvidar todo el dinero que gastan en merchandising de la marca X-Statix. Un fandom que muchas veces toma como modelos a sus héroes, recordemos el número dedicado a Chica Muerta, donde su aspecto cadavérico genera una moda estética entre chicas jóvenes.

Pero el público decide a quién seguir y por tanto se siente dueño de sus ídolos en cierta medida, es un público que se queja de los cambios llevados a cabo por el grupo, todo ejemplarizado en el personaje Misterioso Fan Boy. El personaje es un mutante que aspira a formar parte de su grupo favorito, grupo al que no termina de perdonar los últimos cambios realizados, descontento que aumenta cuando conoce de cerca a sus ídolos y



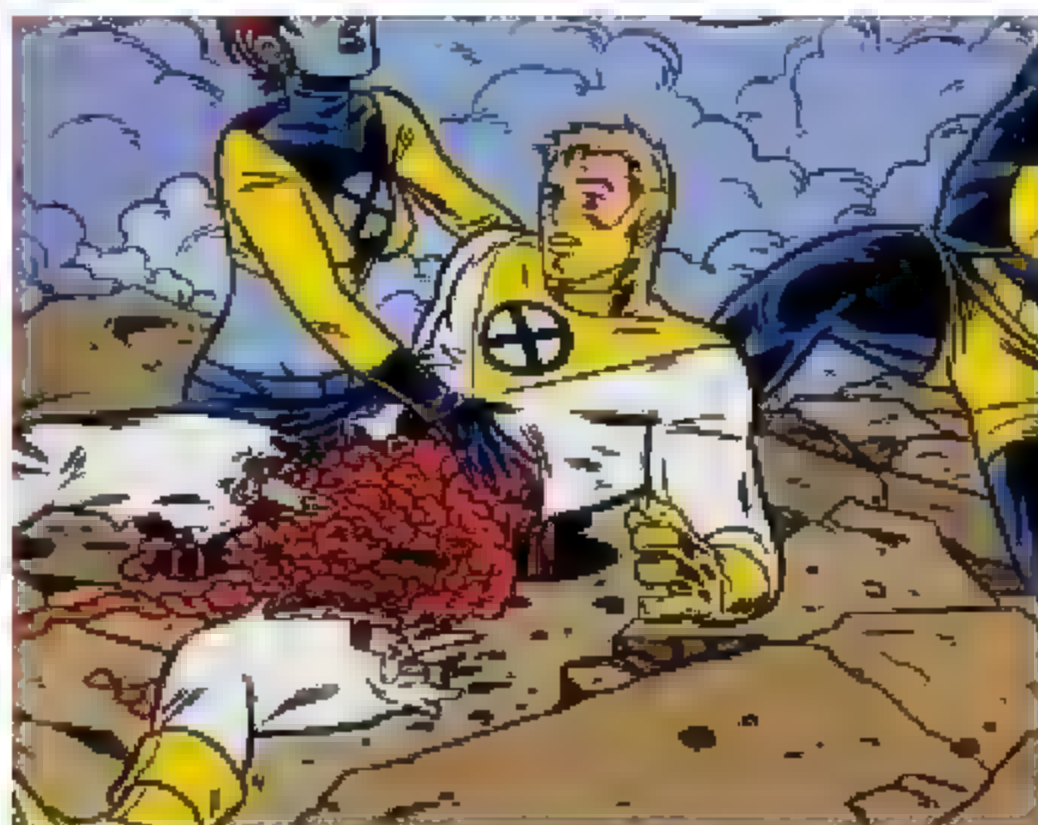
descubre que los aparentemente perfectos héroes son una combinación de megalomanía y disputas internas.

Héroes de nuestros días

La obra de Milligan y Allred es una acertada radiografía del mundo actual, afortunadamente sin la desagradable moralina anticonsumista que parece que debe habitar cualquier obra crítica. Solo se hace necesario observar el *merchandising* que produce cualquier serie de cómic mainstream, la cantidad de camisetas y muñecos de acción que poseemos cualquier fan, equiparable a un fanático de los deportes. Y al igual que de cerca cualquier deportista de élite sobrepagado debe ser lo bastante idiota, un mutante de élite no iba a ser menos. Y al igual que de repente se hizo obvio que las mallas eran estúpidas, ahora nos damos cuenta de lo estúpido que es la figura del héroe odiado por la sociedad a la que salva.

La sociedad actual está deseando adorar y ser fan, deseamos consumir y saber más. Aunque es posible que volvamos al origen, y al igual que los mutantes volvieron a usar mallas amarillas,

volvamos a los héroes obligados a defender una sociedad que los odia. Ya hemos asistido a un renacer de *X-Force* al gusto clásico, héroes duros y despiadados que se niegan a hacer prisioneros. Sin embargo existen algunos casos en los que volvemos a la tesis de Milligan y Allred, como el caso de *Fantastic Four & Iron Man: Big in Japan*, de Zeb Wells y Seth Fisher, donde los cuatro fantásticos visitan el país del sol naciente rodeados de una cohorte de admiradores.



EL CINE DE LOS POBRES

Vinculación entre historieta y cine en el siglo XXI

Manuel Barrero es uno de los investigadores del medio historietístico con más trayectoria de España. Director y fundador de la revista especializada *Tebeosfera*, ha escrito en la mayoría de publicaciones sobre cómic de nuestro país. Además, es artífice de la creación del Gran Catálogo de la Historieta

24

Transversales

Como se encargaron de difundir Lyotard o Eliade hemos admitido la existencia de un conjunto de metarelatos que sirven de sostén de nuestro orden social. La transmisión y recepción de esos relatos se ha producido mediante tecnologías ligadas al papel y a la imprenta hasta el final del siglo XIX, alzándose posteriormente como medios de transmisión de mensajes más eficaces la radio, el cine y la televisión. Esto se ha debido, indudablemente, a la con-

juga-
ción de
lo visual
con lo
auditi-
vo, que
rebaja
el es-
fuerzo
de com-
pren-
sión que
debe
invertir
el re-
ceptor.
El me-
dio na-
rrativo
deno-
minado
histo-
rieta en
Espa-
ña, el

cómic, que se desarrolla entre 1830 y 1890 entre Europa, Japón y Estados Unidos, ha quedado forzosamente ligado a la tecnología de la imprenta y no ha conseguido alcanzar las cotas de difusión que otros medios audiovisuales. Igualmente, tampoco ha logrado zafarse de la

minusvalía cultural, con la cual ha estado en relación directa precisamente por sus tres grandes taras históricas, a saber

1. la falta de un soporte propio de publicación (durante un siglo estuvo sujeta al soporte prensa y sin modelo propio de difusión),
2. la carencia de una tecnología singular implemen-

tada que mejorase sus posibilidades de transmisión de relatos,
3. la fiscalización de contenidos en épocas de control de la moral pública (con aplicación de censura) por entender como obvios destinatarios los niños, lo cual re-



dundó en la infantilización de los contenidos de las obras producidas

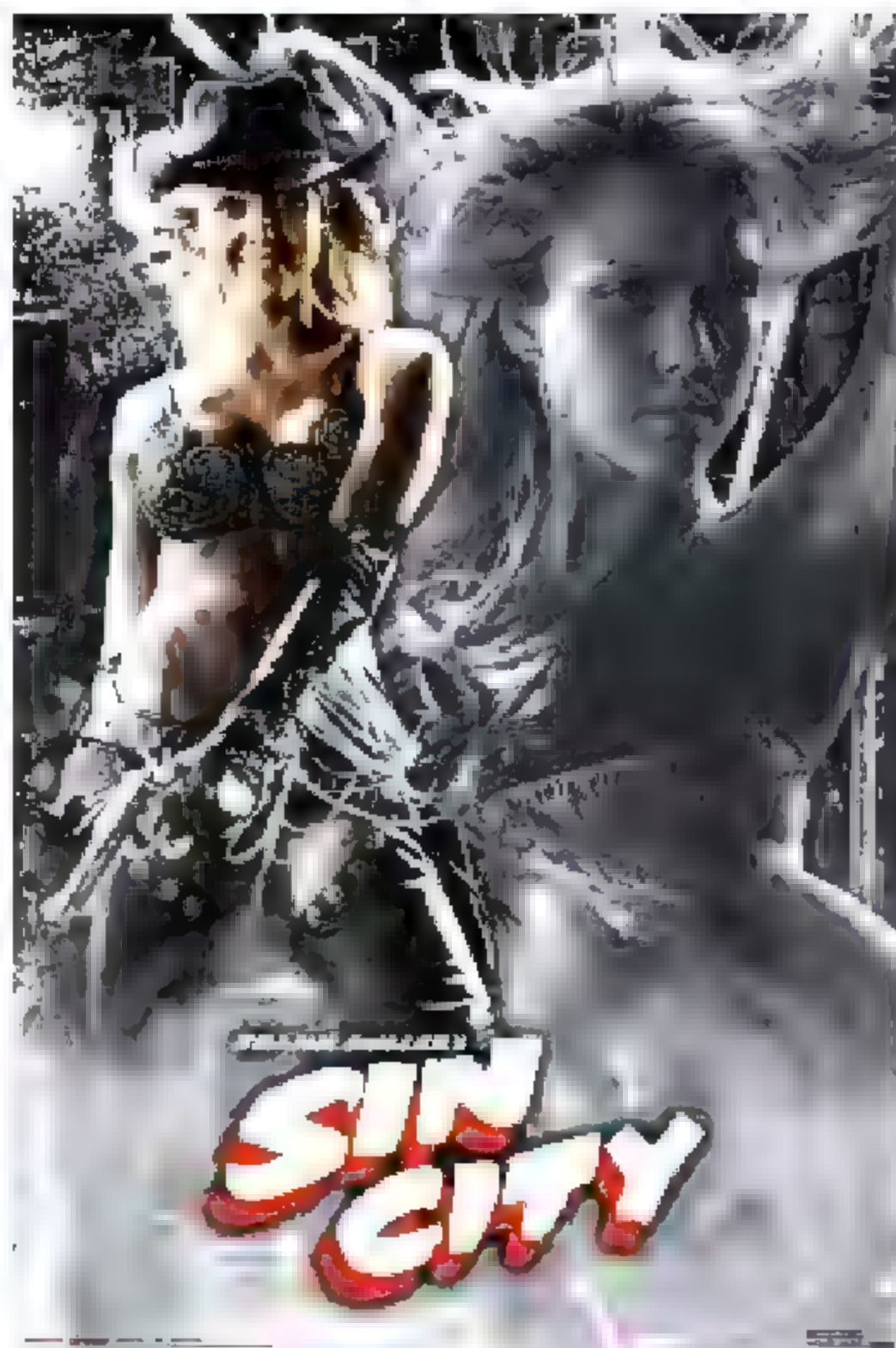
La ligazón de la evolución del cómic o del cine a la tecnología no es un tema baladí, como se ha demostrado en

fechas recientes, en las que la historieta ha dado pasos en su evolución abrazando denominadores comunes a la literatura o formatos estandarizados del ámbito de la bibliofilia, mientras que el cine se ha beneficiado de múltiples plataformas de reproducción y de aplicación de nuevas tecnologías en la producción y la proyección. Obsérvese que la característica estructural / tecnológica forma parte de la definición de ambos medios, o de una definición de uso:

«La historieta se podría definir como un conjunto pictogramas fijos, separados gráficamente pero estructuralmente relacionados, en los que pueden integrarse signos alfabéticos, con la finalidad de articular una narración. (...) El cine, por su parte, consiste en la imprimación de una película de celuloide con la captura efectuada de los recuadros de realidad (fingida o no) que eligen uno o varios autores al dictado de un guión previo, generalmente, para con ello y tras un montaje premeditado y estudiado de ciertas secuencias, narrar una historia concreta, documentar un hecho, o bien brindar al público una obra puramente estética.» (Definición nuestra aparecida en Ortega Anguiano, J.A. (coord.) (1999) "LA IMAGEN EN MOVIMIENTO. Reflexiones sobre dos medios, cine y cómic, hermanados por la ignorancia", en *CINE Y COMIC 100 AÑOS*, Córdoba: Diputación de Córdoba, p. 57).

Es evidente que los medios de comunicación audiovisuales interesan al público mucho más que el cómic, medio de comunicación que se surte de imágenes fijas incluso en sus plasmaciones en internet. La razón la hallamos en su evolución ralentizada por las tres razones expuestas y, también, por sus posibilidades en el plano de lo cognitivo. La temporalidad implícita en la película cinematográfica (a través del fenómeno phi, y con un concepción fílmica y un montaje de imágenes previo) produce una representación metafórica del mundo a partir de la ficción. Es lógico pensar que nuestro cerebro está evolutivamente más preparado para albergar percepciones de situaciones en movimiento que de imágenes detenidas en el tiempo; esta es la principal razón por la cual existe el convencimiento generalizado de que el cine es un medio más accesible en relación con la construcción de la memoria, el registro de emociones y la captación de sensaciones por los canales auditivo y visual. La lectura, sea de textos o de imágenes fijas, siempre exigirá un esfuerzo mayor de reinterpretación y por lo tanto una menor asequibilidad de sus productos.

Tradicionalmente se han comparado los cómics con las películas por considerar que compartían elementos de un mismo lenguaje, mezclándose en esta comparativa aspectos narrativos (el reparto en secuencias), con estructurales (el guión, la construcción de personajes) o con los meramente instrumentales (el abocetado en storyboards). Pocos son los trabajos que han reparado en que ambos medios mucho difieren en fondo y forma, y sobre todo por su sustancia comunicativa; amén de que los estudiosos del lenguaje del cómic han preferido de-



tenerse en figuras capitales de su evolución, como Winsor McCay, para detallar esas similitudes en un tiempo en que ambos medios gozaron de popular emergencia y consumo (o sea, hermanos por su explotación industrial, pero no por las concomitancias entre ambos lenguajes), sin preocuparse por buscar entre las historietas publicadas durante los sesenta años anteriores esas características, ya utilizadas en la historieta bastante antes de la invención del celuloide.

La historieta nace como una vía de superación del registro representativo de la ilustración, además de extensivo y ampliativo de la narración sugenda con la sátira dibujada. Pero mientras que la evolución del lenguaje cinematográfico ocurre entre 1880 y 1906, la evolución del lenguaje historietístico tiene lugar entre 1833 y 1896, aproximadamente, con estos hitos:

- Thomas Rowlandson como autor que diseña un personaje para protagonizar una serie de experiencias dibujadas (e impresas), el cual se comunica ocasionalmente mediante textos suspendidos o dentro de globos dibujados
- Rodolphe Topffer como primer autor que desarrolla varios storyboards completos y complejos, con punto de vista fijado y escasas secuencias fuera de mon-

taje, pero con ciertas cotas de expresividad

- Gustav Doré como inventor del fundido, de la metáfora visual, de la cinética representada, de los cambios de foco y de plano, del relato abstracto
- Wilhelm Busch como potenciador de la plástica y la expresividad, las líneas cinéticas (explosión, agua, posicionales) y algún contrapicado.
- Los ingleses James Gillray, George Cruikshank, Charles Du Maurier o Charles Bennett como potenciadores del plano/secuencia y de más cinética en las historietas de la segunda mitad del siglo XIX.
- Los dibujantes americanos, que catalizaron la industria del medio desde los 1870, conviniendo en hacer con él productos comerciales y de gran calidad, con lo que avanzaron en las convenciones del medio, sobre todo en aspectos de expresividad (onomatopeyas) y narratividad (cinética acusada, planificación más atractiva, etc)

Debemos tener presente que el cine y la historieta caminan parejos en el tiempo a partir de 1850, pero es grande la diferencia de recursos narrativos y expresivos de ambos medios. Por ejemplo, no puede identificarse plano fijado (en cine) con viñeta escogida (en humor gráfico o historieta), porque a la rigidez de la imagen dibujada se contrapone la evolución de los personajes o incluso del escenario dentro del encuadre. El efecto closure que tiene lugar entre viñetas contiguas, pese a que contengan parcelas de un mismo plano no puede compararse con el seguimiento de la mirada y el sostenimiento de la acción en un plano secuencia filmada pues hay marcas de suspensión de la lectointerpretación en el cómic que jamás tienen lugar en el cine. Es evidente que sobre este particular hay que volver para estudiar con mayor detalle el problema de la previsualización previa que se da en la narrativa audiovisual, así como la consideración de la corporeidad de los personajes, dos de los elementos implicados en la diferente sustancia comunicativa de ambos medios.

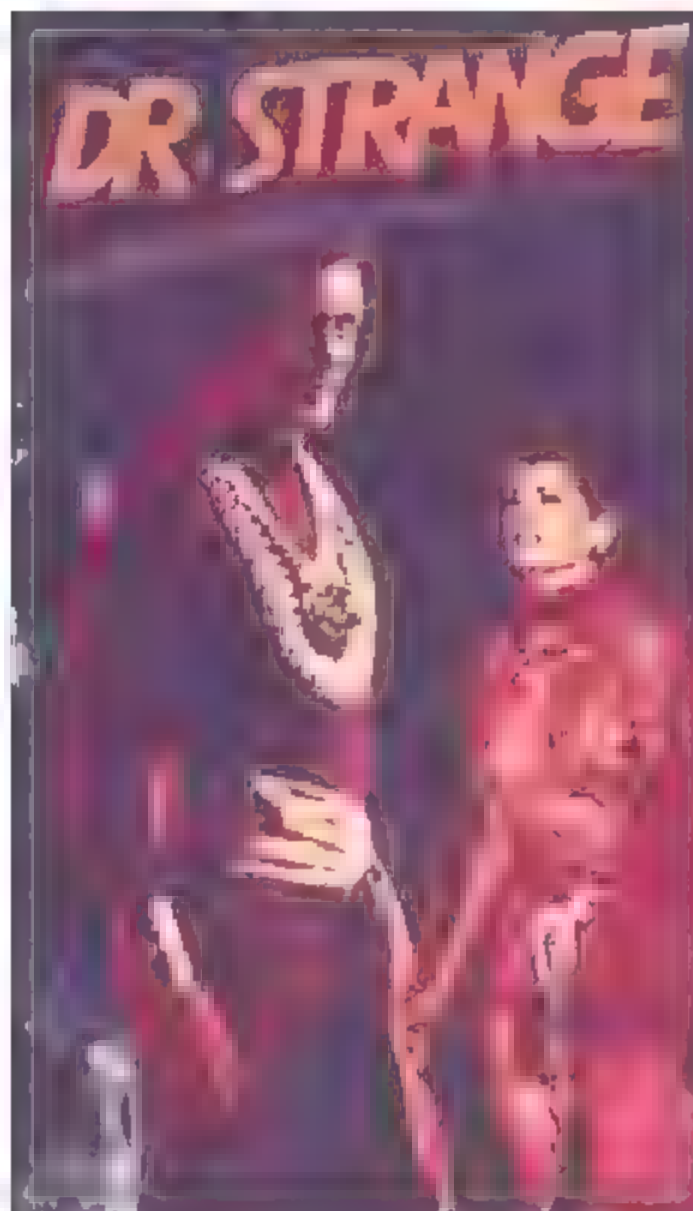
El cine, entre 1880 y 1906, va desarrollando una pequeña escalada en sus fórmulas narrativas, que primero son fríamente documentales y luego superan, de largo, el registro narrativo de la fotografía para construir un uni-



verso narrativo propio donde la división del relato en planos, secuencias, rótulos entreverados, música, sonido añadido, voz, color, y finalmente efectos especiales, configura un lenguaje por completo distinto y con sustancia comunicativa muy diferente de la del cómic.

El problema se ha agravado recientemente, ya que se ha gestado un interés

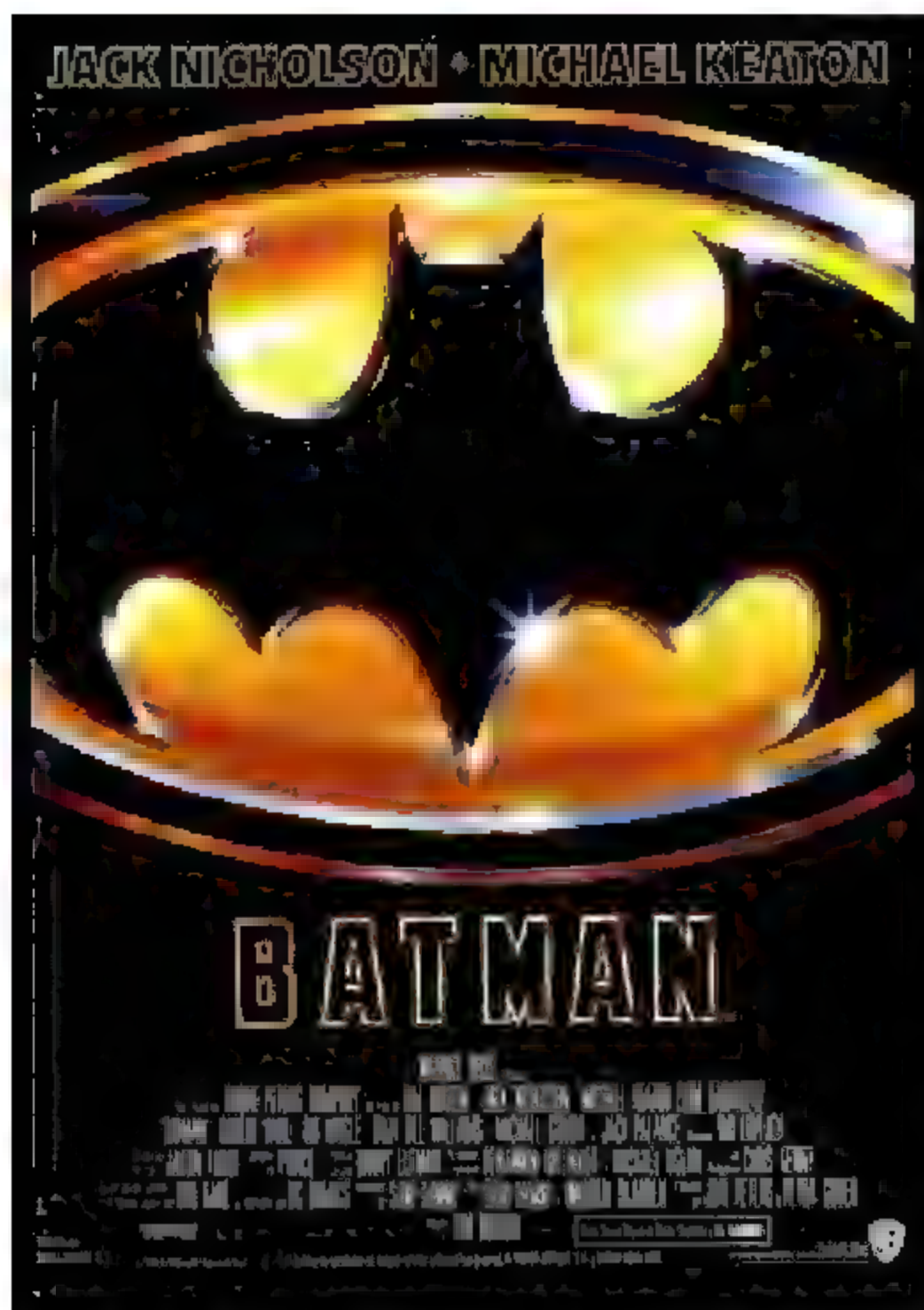
creciente por el cómic en función de que la traslación de algunas de sus creaciones originales a la gran pantalla está atrayendo a muchos cinespectadores a las salas o ante las pantallas domésticas, cada día más grandes. Esta percepción de una relación directa entre "película de cómic" y buena taquilla está teniendo dos consecuencias repudiab-



- la estimación de que todo filme que se inspira o adapta un cómic se agrupa en un bloque genérico, entendiendo el cómic o la 'comic inspiration' como un nuevo género cinematográfico
- el desprecio de ciertas producciones filmicas adjectivándolas como "de cómic", o identificándolas como un cómic directamente, por su efectismo gratuito, su montaje espasmódico o su ritmo frenético.

El descrédito al que se hace referencia en el segundo punto es debido en gran parte a la pésima calidad de las producciones cinematográficas inspiradas en personajes de cómic que llegaron a estrenarse a lo largo del siglo XX, la gran mayoría claramente desmerecedoras de aplauso. Mientras que la productora Warner abordó correctamente la traslación a la gran pantalla de mitos del cómic como *Superman*, decentes sus películas en cuanto a escenografía y con una mínima coherencia en sus guiones, la productora Fox hizo una pésima labor de adaptación de las series de Marvel Comics durante los años setenta y ochenta (*Spider-Man*, *Dr. Strange*, *The Hulk*, *Captain America*, *The Punisher*, *Fantastic Four*).

Una de las trabas para cosechar el éxito con aquellos intentos de traslación de universos residía en la escasa



tecnología de la imagen necesaria para hacer verosímiles a personajes tan fantasiosos. Y nadie se atrevió a arriesgarse con producciones costosas con este tipo de argumentos hasta que Tim Burton demostró, con el primer *Batman*, que una película basada en un cómic podría funcionar igual que otra cualquiera: sobre la base de un buen guión, con una producción adecuada y con el concurso de actores solventes.

Los avances en el tratamiento digital de la imagen han permitido superar aquel escollo y rodar con verosimilitud las evoluciones de *Spider-Man* o el comportamiento iracundo de *Hulk*. Pero estas adaptaciones de cómics de superhéroes, en concreto estas, no hubieran cosechado el aprecio del público de no haber estado tras la cámara directores con talento (San Raimi y Ang Lee, respectivamente para las citadas, o Kevin Smith en *Daredevil*). Hemos asistido a un cambio en el aprecio hacia estas cintas en función de la comercialidad que cosecharon; comercialidad que no pudo enmascarar el feroz rechazo de la crítica por entender este tipo de estructuras narrativas muy alejadas de los cánones del "buen cine". Esta idea se vio reforzada por el fracaso de recaudación de productos satélite producidos con precipitación, como *Catwoman* o *Elektra*, de bastante peor calidad que sus antecedentes *Batman* y *Daredevil*. Mas, esto no fue óbice para que, con el cambio de siglo, las productoras se lanzaran a adquirir derechos de adaptación de gran

cantidad de cómics con historias de atractivo suficiente para ser llevadas a la gran pantalla. En este encadenamiento de decisiones y tomas de posición tuvo especial importancia la juventud de los realizadores, algunos de ellos amantes de los cómics y con una visión nueva, más sensible a los gustos de un público joven. A partir de aquí hemos podido deleitarnos con gratas sorpresas en la sala oscura, como *Men in Black* o *Road to Perdition*, películas muy taquilleras o realmente memorables cuyos tebeos de origen nadie recordaba, y también hemos visto productos infames con poco en común con los cómics que adaptaron, como *From Hell*, *The League of the Extraordinary Gentlemen* o *Man Thing*.

El interés de público y productoras por el cómic se ha ido incrementando en una década, en la que hemos visto cómo se multiplicaban por diez los proyectos de este tipo si los ponemos en relación con lo producido en la década anterior. Podemos obtener algunas cifras significativas sobre los proyectos que han cristalizado en 2010 en función del total de proyectos anunciados en 2005, cinco años antes, puesto que por entonces hicimos un recuento de los filmes inspirados en cómics que se hallaban en preparación o preproducción (en el artículo "Viñetas grabadas en celuloide", *Androito*, 37, Córdoba: A. Jiménez Reyes, ed. 3005). En mayo de 2005 se habían anunciado en curso de producción, o en proyecto no asegurado, estos títulos inspirados en cómics:

10th Muse, *30 Days of Night*, *300*, *Adrenalynn*, *Aleister Arcane*, *Aquaman*, *Astro City*, *Atlantis Rising*, *Barbarella* (nueva versión), *Batman Begins*, *Battle Chasers*, *Betty and Veronica*, *Black Cat*, *Black Panther*, *Black Widow*, *Blueberry*, *Bonesaw*, *Books of Magic*, *Captain America* (nueva versión), *Conan* (nueva versión), *Constantine 2*, *Coraline*, *Courtney Crumrin*, *Criminal Macabre*, *Crisis*, *Crow: Wicked Prayer*, *Daredevil 2*, *Dead of Night*, *Deadpool*, *Death*, *Deathlok*, *Doc Savage*, *Doc Strange* (nueva versión), *Double Impact*, *Dylan Dog*, *El Muerto*, *Ender's Game*, *Ender's Shadow*, *Fantastic Four* (nueva versión), *Fathom*, *The Flash* (nueva versión), *Flash Gordon* (nueva versión), *Four Women*, *Full Moon Fever*, *Garfield 2*, *Gargoyles*, *Ghost Rider*, *G.I. Joe* (de una industria juguetera, pero muy relacionado con los cómics), *Green Hornet*, *Green Lantern*, *Grendel*, *Groo, the Wanderer*, *Hawaiian Dick*, *Hellboy 2*, *Hulk 2*, *Hyde*, *Industry of War*, *Invincible*, *Iron Fist*, *Iron Man*, *Jinx*, *Judge Dredd 2*, *Julius*, *Killraven*, *King Conan: Crown of Iron*, *Lady Death*, *Lance Barnes*, *Legend of Isis*, *Lone Wolf and Cub*, *Lucky Luke* (nueva versión), *Luke Cage*, *M*, *Madman*,



Magneto, **Man-Thing**, Megacity, Micronauts, Midnight Nation, MirrorMask, Mort, The Dead Teenager, Nick Fury, Over the Hedge, Phantom, Preacher, Precious Little Life, Plastic Man, Prime, Proximity Effect, **Punisher 2 (Punisher War Journal)**, en 2008), Rising Stars, Rust, Sabrina, the Teenage Witch, Shang Chi, Shazam!, Signal To Noise, Silver Surfer, Sin City 2 y 3, **Solomon Kane**, Smoke and Mirrors, Son of the Mask, Spawn 2, Spiderman 3, Submariner, Supergirl, Superman 5, Superman vs Batman, Sword of Dracula, Tasty Bullet, The Dark Fringe, The Darkness, The Exec, The Fall, The Psycho, **The Spirit**, Thor, Tommysaurus Rex, **Transformers** (de personajes de una industria juguetera, pero muy relacionado con los cómics), **Ultraviolet**, Unique, Unleashed, **V for Vendetta**, Vampirella, Violent Messiahs, Wake the Dead, **Wanted**, **Watchmen**, Werewolf by Night, **Wolverine**, Wonder Woman (nueva version), **X-Men 3**, Y: The Last Man, Zatanna y Zoom's Academy

[se han dispuesto en negrita aquellos títulos que en 2010 ya se han hecho realidad; hay bastantes más en lo que los cómics o sus personajes juegan un papel importante en la trama pero que no se inspiran directamente en tebeos]

Por consiguiente, diez años después, bastantes proyectos de los mencionados no han visto la luz pero sí un porcentaje apreciable, un 17% (23 de 134), algo impensable en las tres últimas décadas del siglo XX.

El asentamiento de este "género" ha dependido de dos factores contrapuestos. Por un lado, el rendimiento en taquilla; por el otro un mínimo de atención por parte de la crítica, un emergente aprecio hacia la calidad de estas ficciones. En ese sentido, filmes como *Ghost World*, *American Splendor* o las menciona-

AN UNFORGETTABLE COMEDY FROM THE DIRECTOR OF "CRUMB"



das *Road to Perdition* o *History of Violence*, ha sido a d a p t a c i o n e s del cómic que han dejado satisfechos a críticos de todo el mundo, bien por su frescura, bien por sus propuestas innovadoras o bien por su narrativa



que, no lo olvidemos, es cinematográfica pese a tratarse de adaptaciones de historietas.

Durante estos diez años hemos asistido a estrenos en los que se recurría al lenguaje cinematográfico tradicional y a apuestas por formular un "nuevo lenguaje" adherido este tipo de productos. El efectismo de cintas como *Sin City* o *300* ha sido del agrado de muchos espectadores y de bastantes críticos, pero estas fórmulas, fidedignas al montaje de las historietas que adaptaban, plantean el problema de que reconstruyen personajes acartonados, filigranas de puesta en escena y secuencias artificiosas que epatan pero no innovan narrativamente. El experimento que Frank Miller quiso repetir con *The Spirit*, imitando los mimbres de *Sin City*, demostró ser un rotundo fracaso por causa de un guión pobre, casi una pantomima no de la obra original de historieta, también del lenguaje cinematográfico.

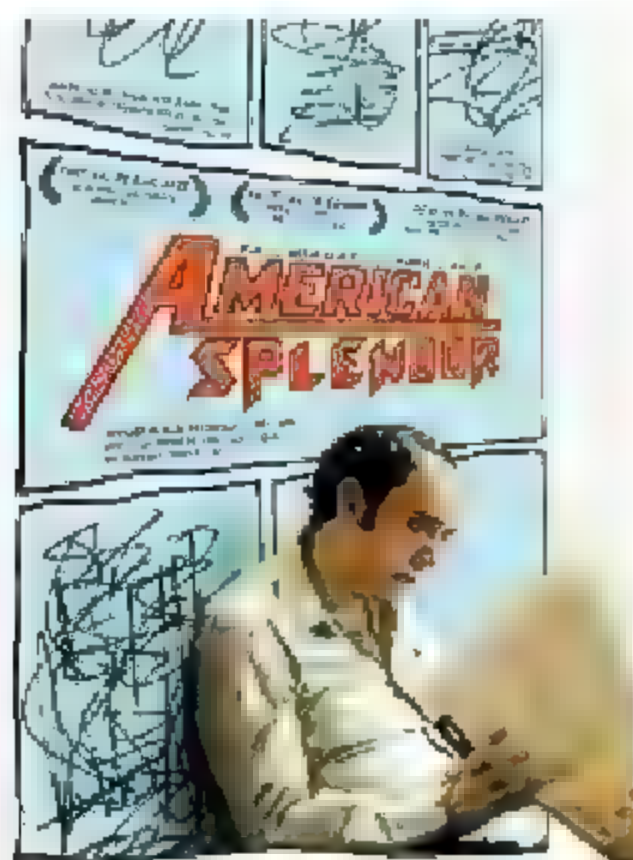
Sin City, de Rodríguez, ya dejaba claro que historieta y cine no compartían el mismo lenguaje. Precisamente en esta película fallaba gravemente en efecto expresivo que se pretendía lograr con la incorporación de "personajes planos" (mediante la sublimación de la imagen a siluetas o con técnicas de solarizado) y en el defecto de la sobrenarración, que en un cómic pueden alimentar la densidad del relato pero que en los mensajes audiovisuales

simplemente estorban. Gran parte de la fuerza de las historietas de *Sin City* yacía en los densos textos de Miller, rítmicos y hasta musicales cuando son leídos. Pero, mientras que estos bloques de texto cumplen en la historieta una función concreta (sostener el relato, contribuir al clima, generar atmósfera, permitir tiempo al lector para reconstruir el entorno...), en el cine son redundantes y pervierten la fluidez narrativa, la cual debe compensarse, eso sí, con trepidantes persecuciones y escenas de lucha, que aparte de estar de más no contribuyen al relato. Ahí sí que pecan los directores de hacer una película con defectos del cómic, de hacer un "cómic en cine".

La obsesión por querer llevar a la pantalla exclusivamente las sensaciones visuales que incorpora un tebeo ha sido dejada de lado, por fortuna. Desde que Sam Raimi inició la saga de *Spider-Man* o Brian Singer la de *X-Men*, hemos conocido adaptaciones tan coherentes con el medio que estaban utilizando sus creadores, como así procedió el realizador Ang Lee o como Jon Favreau (*Iron Man*) que pese a la linealidad del guión nos brindó un filme solvente. Ha habido también esfuerzos fachendosos en estos últimos años, precisamente por conjugar una narrativa cinematográfica algo acartonada que brotaba directamente del cómic original por haber sido utilizado como stroyboard de trabajo. Nos referimos a las cintas *300* o *Watchmen*, de Zack Snyder. La primera de ellas consistente en un muestrario de posturas mayestáticas y la segunda es todo un logro cinematográfico desde el punto de vista técnico, pero no en el plano interpretativo. Para el caso de *Watchmen* hay que indicar que el director creó una ficción cinematográfica que le debía todo a la historieta original, sin aportes propios apenas (los títulos de crédito son, desde luego, meritorios). No era necesario, bien es verdad: la historieta de Alan Moore está concebida sin dejar nada al azar y se puede utilizar perfectamente como un guión cinematográfico en el que

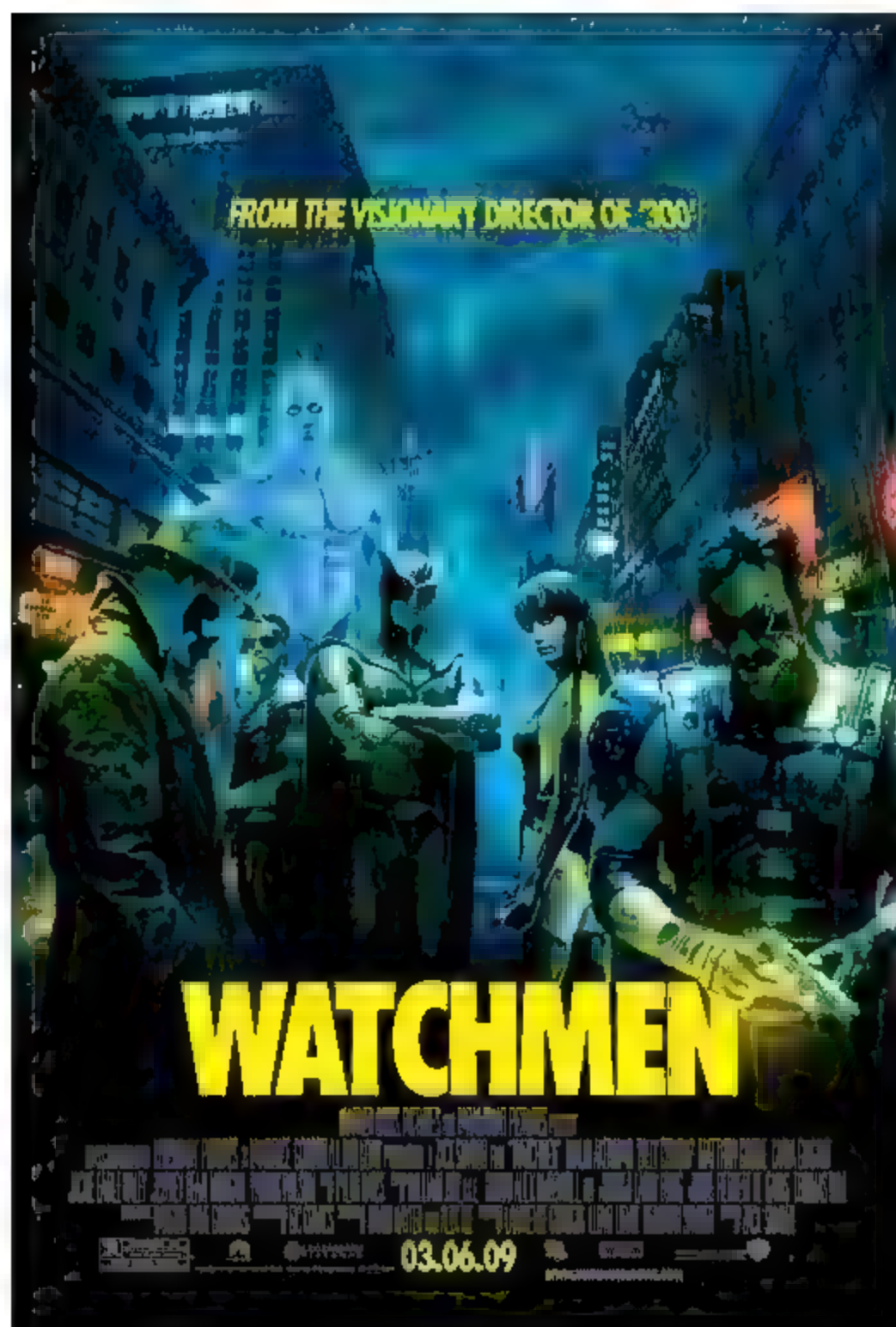
no cabe añadir ni quitar elementos, como de hecho así fue.

Tras el advenimiento del cine en 3D, con el cual ya "todo es posible" (pues es generable digitalmente) en el ámbito de la ficción fantástica, en la que se encuadra gran parte de las adaptaciones del cómic al cine, rá-



pidamente se han identificado unos productos con otros: los filmes protagonizados por personajes de cómic y las películas que nada tienen que ver pero que cuentan con gran porcentaje de imagen sintética. Corremos el peligro, en este capítulo reciente de la historia del cine, de caer en la identificación de ciertos productos sofisticados de esta bizarra industria cinematográfica (cine con fuerte apoyo de FX o de 3D) con obras etiquetadas como "de cómic", efecto que se produce por identificar imágenes menos icónicas con productos de entidad cultural menor. Este efecto se ha desarrollado dentro de los medios, de todos los medios, puesto que la sátira, la pantomima, lo cómico, lo caricaturesco, lo disfrazado, lo fantástico y lo digital no son sino productos desiconizados respecto de aquellos de los que proceden. Si con la historieta realista se ha adoptado una postura de aprecio mientras que el intelectual se distancia de la historieta de humor o construida mediante caricaturas, en el cine se opera igual mecanismo: la filmación de secuencias sin trucajes se autorizan como auténticas y aquellas que contienen elementos diseñados, maquetas, efectos o creaciones artificiales, se desestiman como emisoras de emoción.

La lectura de la comercialidad de ciertas producciones cinematográficas relacionadas con la historieta debería hacerse contemplando estas razones:



realizadores han logrado productos innovadores, comerciales y de éxito. Como consecuencia de esto, ha crecido la explotación de argumentos basados en cómics, con el aliciente y la credibilidad de que les dota la imagen generada mediante ordenadores. Con todo, corremos el riesgo de volver a identificar productos de medios distintos sólo por la coincidencia de aspectos concretos, como la imagen de síntesis, siempre menos icónica que la real, por las secuencias trepidantes o por los montajes sincopados, que se quieren asimilar a la narración en viñetas.

- Adecuada gestión de producción. Las productoras han afinado al elegir producciones que podrían dar dinero tras un atento estudio de mercado
- Acertada gestión narrativa. Los directores y guionistas de estas películas fueron lectores o autores de cómic que comprenden el diferente tratamiento de ambos medios en distintos soportes; o los guionistas jóvenes inoculan un modo de montaje o de acción basado en videojuegos o en una iconosfera asumida ya como propia ..
- Cuidada gestión de edición y montaje. La evolución de las tecnologías del tratamiento de la imagen y de los efectos especiales han permitido abordar proyectos de un modo inusitado (*300*) o poder dirigirlos de una manera que antes no hubiera sido posible (*Watchmen*)

Conclusiones

Los rudimentos del lenguaje historietístico surgieron años antes sobre el papel que sobre el celuloide, si bien a partir del gran desarrollo comercial de ambos medios, los lenguajes se solaparon para evolucionar —durante un tiempo muy corto— en paralelo. La asimilación de los cuerpos genéricos del cómic en la cinematografía han sido desafortunados durante todo el siglo XX en función de la producción desmañada, el escaso sentido narrativo de los realizadores y la carencia de efectos visuales convincentes. Con la llegada del siglo XXI, la historieta ha vuelto a la gran pantalla de manera triunfal, y varios

HARLEM BLUES

*Guido
Crepax*

Federico González es escritor, novelista y poeta. Allá por los años 80 probó suerte también con los guiones de cómics trabajando con nombres como Escalante o Gaspar y siendo seleccionado en una ocasión en el concurso que Toutain organizó en la revista Zona 84

Para Crepax, que heredó de su padre la afición por la música, y antes de dedicarse a los fumetti había diseñado portadas de discos de jazz, recrear ese mundo admirado y afín era una cuestión pendiente, que, al cabo, emprendió con L'huomo de Harlem.

El entorno de la historia: ocurrió que, si bien la participación en el esfuerzo de su país durante la Segunda Gran Guerra, tanto en el campo de batalla como en la frenética producción para abastecer los ejércitos propios y aliados, otorgó reconocimiento al ciudadano negro norteamericano, romper las barreras del racismo era otro cantar. La escisión norte-sur mantenía su vigencia, y la lucha por los derechos civiles y la igualdad, que reflejaba la Constitución y no se cumplía, seguirá siendo una ardua conquista.

En este estado de cosas, el boxeo era una de las pocas vías en las que un negro podía conseguir notoriedad, como fue el caso de Joe Louis, quien, tomando el relevo del mítico Jack Johnson, no daba opción a las sucesivas esperanzas blancas que se le enfrentaban. Y en curiosa similitud con el escurridizo gangster Al Capone, tuvo que ser el fisco, forzándolo a prolongar su carrera para pagar la deuda reclamada, el que le abocó a la derrota y un patético final.

El victorioso regreso de los combatientes propaga un clima de euforia y libertad inauditas por todo el país, con

especial acento en Nueva York y las grandes ciudades de la costa este. Al hilo de este ambiente, un puñado de instrumentistas negros se desmarca de la música de baile y diversión, impuesta en la década anterior y durante la guerra por las big bands, dirigidas por blancos, y sin importarles otra cosa que desfogar su creatividad, revolucio-



nan el jazz.

Llaman a ese estilo bebop. En él, músicos como el saxofonista Charlie Parker, los trompetistas Miles Davis y Dizzy Gillespie, el pianista Bud Powell, los contrabajistas Charlie Mingus, Ron Carter y Oscar Pettiford, el trombonista J.J. Johnson y el baterista Max Roach, entre otros, protagonizan la avasalladora apertura.

Nos introduce el autor milanés en la época a través de Little Johnny Lincoln, joven contrabajista negro que toca en un club de la calle 52 de Harlem, el Spotlite, y participa del entusiasmo por el gran campeón de

los pesos pesados. A la salida de la enésima victoria de Joe --brown bomber-- Louis, Lincoln salva a una joven y hermosa prostituta blanca de las garras de un gangster y la protege ocultándola en su casa, lo que dará pie a una compleja relación entre Johnny y Polly, que vuelve a encarnar el arquetipo de mujer

seductora y desinhibida, característica en Crepax. Esa atracción y el riesgo asumido, provocará inevitables fricciones con la madre y la novia de Johnny.

Con parejo virtuosismo compositivo que el desplegado en Valentina y las adaptaciones de novelas eróticas que le dieron celebridad: Emmanuelle e Historia de O, en Harlem Blues, Crepax imprime un sugestivo ritmo a la historia a través de los cambios de planos, el tamaño, el juego horizontal-vertical-diagonal de las viñetas y la expresividad de los globos, las onomatopeyas y los rótulos, y la colorea con una paleta de tonos cálidos, a tono con la atmósfera thriller.

No es poco bagaje. Aun así, este aficionado echa en falta un mayor y más cuidado desarrollo argumental: los gangsters aparecen en exceso estereotipados, y más hilo --unos toques hubiesen bastado-- en la explicación del asesinato por los mafiosos del periodista, a quien la mujer iba a revelar algo. Asimismo, encuentro un tanto excéntrica la fusión onírica Ku-Klux-Klan --ien crímenes de 1919!-- con los gangsters neoyorquinos, que no era necesaria para explicar la decisión vengativa de Johnny. Y el trágico desenlace de Polly resulta tan forzosamente romántico como escasamente verosímil.



Dicho esto, es momento de referirse al que considero formidable hallazgo de Crepax: la inclusión de una banda sonora gráfica en dinámico y vigoroso blanco y negro, acompañando la historia en color con tal rotundidad y carga sugestiva, que parecen escucharse, atisbarse, al menos, las canciones que revelan los rótulos y arrojan las onomatopeyas

y las imágenes de los músicos en acción.

Charlie Parker y los boppers son evocados en antológicas viñetas, que especian la atmósfera thriller, estimulan, por no decir desatan, la curiosidad y el prurito melómano del lector, y culmina primorosamente en la última página, dedicado a temas de Parker, en la que rompe la tónica en blanco y negro insertando un tríptico central en color, con Charlie Mingus pulsando las cuerdas del contrabajo.

Si para la mayoría de los músicos y aficionados Charlie Parker (Kansas City, 1920, New York, 1955), fue el guía del nuevo estilo, no lo iba a

ser menos para Guido Crepax. Bird es el rey. Bird Gets The Worm. Y así nos lo muestra, protagonizando la banda sonora en imágenes. Él posee la fuerza y el arte para despegar y volar hacia otras músicas. Lo efímero de su carrera, no mermará la huella dejada. El pájaro voló suficiente y sus seguidores serán legión.

En la bandada bopper, a las citadas aves guías: Davis, Mingus, Dizzy, Powell, Johnson, Roach, se unirá pronto el joven Trane, John Coltrane, rutilante estrella del saxo y fértil comodín en ricas variantes (Ellington, Davis y el jazz modal de Kind Of Blues, Johnny Hartman...), que en la década siguiente, luego de vencer su adicción a la heroína y una profunda crisis espiritual y musical, abrirá las troneras al free.

Y es que el bebop da mucho de sí... Entran en él el hot y el cool, el rito ceremonial de The Hymn, la evocación erótica y sentimental de Lover Man, Laura, Embraceable You y Don't Blame Me, el aliento candente y desenfrenado de Donna Lee y Ko Ko, el dislate fin de sesión de A Night In Tunisia. Es también Constellation y mucho acerca de pájaros y vuelo: Ornithology, Yardbird Suite, Bird Of Paradise, Bird Feathers, Bird's Next... Es siempre: Un poco loco.

Todo esto nos cuenta en inspirada síntesis Guido Crepax.

Recomendaciones

El perseguidor, impar relato en el que Julio Cortázar conduce al lector a través del vértigo neurótico, los fantasmas y la búsqueda persecutoria en París del cazador Johnny Carter (Charlie Parker), rompiendo y perdiendo saxos como mecheros, agobiado porque "esto lo estoy tocando mañana"-refiere el narrador y crítico de jazz Bruno, que dice del músico y de sí mismo: "Pienso melancólicamente que él está al principio de su saxo mientras yo vivo obligado a conformarme con el final. Él es la boca y yo... Todo crítico, ay, es el triste final de algo que empezó como sabor, como delicia de morder y mascar..." Y más adelante: "Sus conquistas son como un sueño, las olvida al despertar cuando los aplausos lo traen de vuelta, a él que anda tan lejos viviendo su cuarto de hora de minuto y medio."

Un detalle desconcertante, aun con el recurso legítimo a la ficción, es atribuir el enganche y los consiguientes problemas con la droga de Johnny (Charlie) a la marihuana!

Bird (1988), sorprendente bio-pic de Clint Eastwood, con Forest Whitaker encarnado a Charlie en la austera y cruda visión de la vida del músico, no tan literaria, pero muy fiel. Una selección al

gusto del cine negro americano de los cuarenta y cincuenta; del noir galo y la nouvelle vague. Todos los discos de la época que se puedan encontrar. Sed benévolos con la calidad del sonido.



L'huomo de Harlem (Harlem Blues, 1978); Editorial Nueva Frontera, colección Super-Totem, 1981

SUPERHÉROES

y juegos de rol

34

Transversales



El cómic *mainstream* (sobre todo el vinculado a las editoriales llamadas mayor y que tienen en su haber, principalmente, las mayores ambientaciones superheroicas) y los juegos de rol (desde el clásico y primigenio *Dungeons & Dragons* hasta los sistemas de juego más innovadores como *De Profundis* o los juegos basados en el popular sistema Narrativo) siempre han ido de la mano, sobre todo, en su país de origen: Estados Unidos.

El lector de cómics que casi literalmente devora historietas de musculosos héroes en mallas que utilizan sus superpoderes para salvar el mundo (que, a veces, los teme y los odia por ser diferentes), desea meterse en la piel de esos modernos mitos de papel y cuatricromías que campan a sus

anchas por lo que los *yankees* han venido a denominar comic-books; el emular a un alienígena superpoderoso cuasi-dios entre mortales, el vengador oscuro que defiende su ciudad con celo enfermizo, el mutante odiado por una humanidad a la que ha jurado proteger... son arquetipos que se nos antojan más que atractivos a la hora de proyectar nuestro subconsciente en el imaginario (ya sea colectivo o propio) y pocos juegos

de rol (donde la industria de los mismos ha estado siempre más preocupada de crear productos y subproductos de protagonistas hipermusculados que siguen el esquema de aventuras tan alejado de los preceptos de Propp como es el mata-saquea-destruye) han explotado esos inmensos universos (o multiversos) que, a través del espacio el tiempo o las realidades alternativas, explorar un infinito abanico de oportunidades narratológicas que serían la envidia de cualquier guionista de la línea ElseWorlds de DC Comics.

Poco, pero no ninguno.

MARVEL y DC probaron suerte con sendos juegos

de personajes bastante prefabricados y sin mucho éxito entre el fandom: *Marvel Super Heroes* y *Marvel Super Heroes Adventure Game* (1984 y 1998, respectivamente, por TSR, compañía de Gary Gygax, creador de *D&D*) y *Marvel Universe RPG*, por una parte; y *DC Heroes* (principios de los 80, por Mayfair Games) y *Watchmen: The RPG* (dos suplementos para el juego anterior publicados en 1987 y un *Sourcebook* en 1990). *DC Heroes* tuvo un remake en los 90 llamado *DC Universe RPG* (muy original).

En España convivió durante algunos años con los juegos narrativos de vampiros y criaturas de la noche del mundo de White Wolf (*Vampiro la Mascarada*, *Hombrelobo el Apocalipsis*, *Changeling el Ensueño...*) un juego de marcado pseudo plagio de las grandes MARVEL y DC: *Superhéroes Inc.* Este juego representaba el ideal de aventuras de cómics de superhéroes de los años 90: supergrupos, poderes hasta niveles infinitos o franquicias a lo Capitán América por lo largo y ancho del mundo conocido (o no).

Hace algunos años, en Sevilla, un librero creó un juego de ambientación superheroica aunque de limitadas posibilidades, *X-Traídos*, donde todas las especies, aventuras y creatividad quedaban subyugadas al microverso creado por la mente que lo ideó a quien, aunque pueda parecer lo contrario,

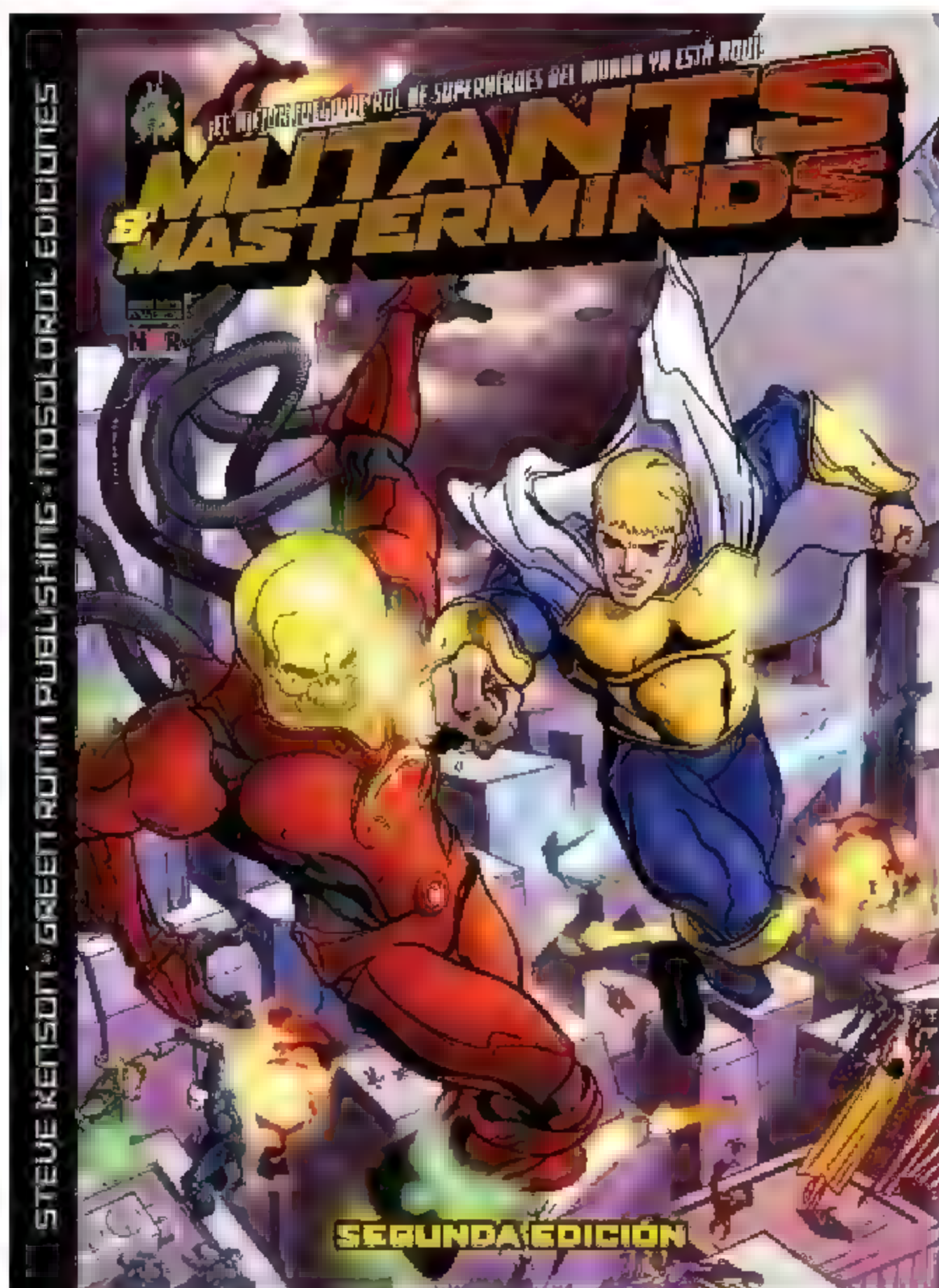
hay que admirar por su loable capacidad de llevar algo tan poco explotado como las capas y los poderes en esa materia de ocio como es el rol.

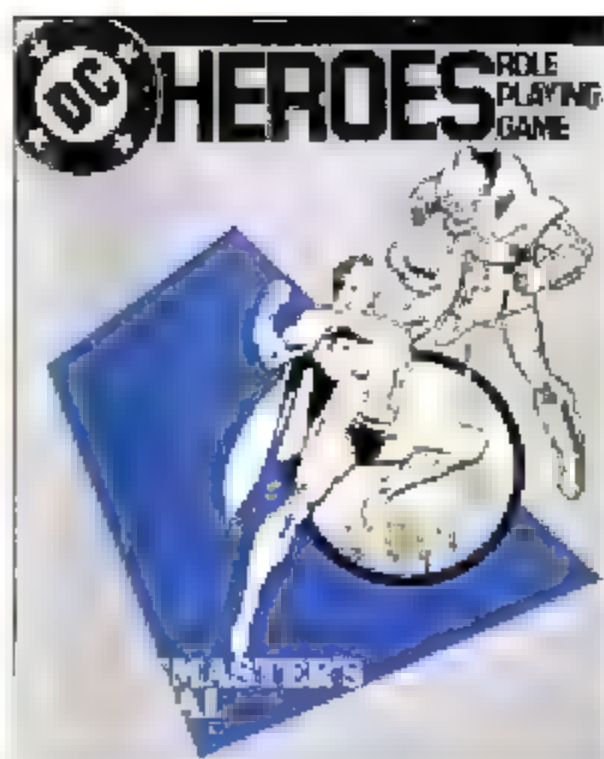
Otros pobres intentos con más o menos éxito han ido apareciendo (y muriendo) desde los años 80 (valga como ejemplo la ambientación "estilo cómic de superhéroes" que incluyó *GURPS* en

su sistema de juego) teniendo como salvedad el magnífico *FanHunter*, ambientado en el mundo de la serie homónima creada por el español Cels Piñol en el que, en un mundo postapocalíptico, los únicos con capacidades para defender al débil son los que en su día fueron aficionados a un tipo de ocio entre el que se cuenta el cómic como uno de los principales pilares de la trama.

Y llegamos así a la joya de la corona: *Mutants & Masterminds*. Ideado a mediados de los 90 por Steve Kenson y abandonado por la compañía que lo contrató, el proyecto vio la luz en el 2002 de la mano de Green Ronin Publishing (editorial rolera de Chris Pramas, que confió en el proyecto de inmediato) bajo el versátil y libre de

derechos Sistema OGL o Licencia de Contenido Abierto (gratis, para entendernos, en oposición al Sistema d20 del juego *Dragones y Mazmorras* de toda la vida). El juego rápidamente se convirtió en un éxito arrollador en los EE UU donde recibió numerosos premios como ENnie o Pan & Paper Fan y siendo protagonista absoluto de la mayor feria dedicada a los juego de rol: la GenCon de Indianápolis. El juego tuvo una segunda edición en 2005 con mayor éxito si cabe que el anterior



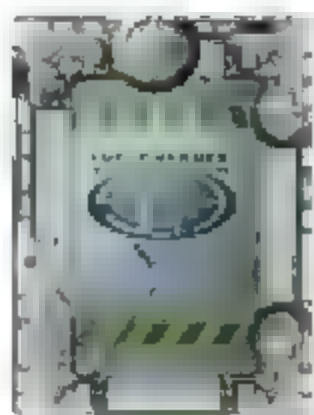


ya que las bases que hicieron de su predecesor un auténtico fenómeno, fueron ampliadas y desarrolladas.

Mutants & Masterminds copia descaradamente las posibilidades de los universos de cómics más famosos (esto no lo diferencia de otros juegos anteriormente cita-

dos) pero con un libro de reglas básico que se basaba en la creación de personajes, aventuras y mundos, obviando una ambientación, un universo propios que, por separado, podíamos adquirir en sucesivos suplementos en los que conocíamos ese mundo tan particular que nos era tan familiar y, a la vez, tan virgen y tan lleno de posibilidades por explorar.

Los consabidos suplementos han ampliado ese mundo tanto geográfica como cronológicamente (o en otros mundos); así, podemos representar al típico personaje estereotipado defensor de su ciudad, un oscuro cruzado sacado de los relatos pulp de los años 30, un hombre perdido en un mundo alienígena, un viajero del tiempo, un explorador del universo psiónico o... cualquier personaje que nuestra mente haya podido, alguna vez, desear encarnar al leer las aventuras de nuestro superhéroe favorito al pasar las páginas de cualquier tebeo.



Rafael Ruiz-Dávila

Coordinador de la línea de investigación "Arte Secuencial"

Grupo de Investigación *APSEEENT*
(BB.AA. - Universidad de Sevilla)



Mike RATERA



Nacido en 1960, **Mike Ratera** se inició en el mundo del cómic a finales de la década de los 70 en la Escola Massana de Barcelona. Fundó un fanzine (*Zero Comics*, 1981) donde publicaron Miguelanxo Prado y Pasqual Ferry. Publicó en revistas nacionales e internacionales y, últimamente, trabaja para la poderosa editorial gala Soleil.

Estudios de Bellas Artes en Escola Massana, de Barcelona

Desde 1986, profesor de técnicas de comic en Escola Joso, de Barcelona

1995/96: A cargo de la asignatura « Comic » en la Facultad de Bellas Artes, Barcelona

1979-80: Guionista de las series "Mortadelo y Filemón" y "El botones Sacarino" para Editorial Bruguera

1981/83: Co-fundador del fanzine "Zero Comics", con Toni Garcés, Miguelanxo Prado, Daspastoras, Pasqual Ferry, etc.

1983/89: - historietas cortas para las revistas "Rambla", « Makoki » y "El Víbora".

1990/92: Historietas cortas para la revista "Totem". Serie "Hunter" para la revista "Creepy". Album "Mujeres Secretas" (Selecciones Ilustradas).

1993: Serie "Broadway" para la revista "Comix Internacional" (Ediciones Zinco). Serie "Supersoldiers" (Marvel UK).

1994. Libro ilustrado del videojuego "Eternal Champions" para Penguin Books (UK). Libro ilustrado "Amazing Spiderman" para Random House (US).

1995 Publicación en Italia de la serie "Hunter" en la revista "Bronx" (Edizioni Nuova Frontiera).

Edition en álbum de la serie "Hunter" (Editorial La Plaga). Serie "Hamramr", para Glénat España.

1996/97: Novela Gráfica "Walls of Worclaw" de la colección "Conan the Conqueror" para Marvel Italia

1998. Serie "Witchfinder", para la colección "Laberinto" (Planeta de Agostini).

1999/2000. Segunda serie "Witchfinder" para la revista "El reino salvaje de Conan" (Planeta de Agostini).

2001/02: Serie "Kabur" para éditions Semic (Francia).

2003: Álbum "King Kabur" con éditions Semic (Francia).

2004: Publicación de la serie "Witchfinder" en "Heavy Metal magazine" (US)

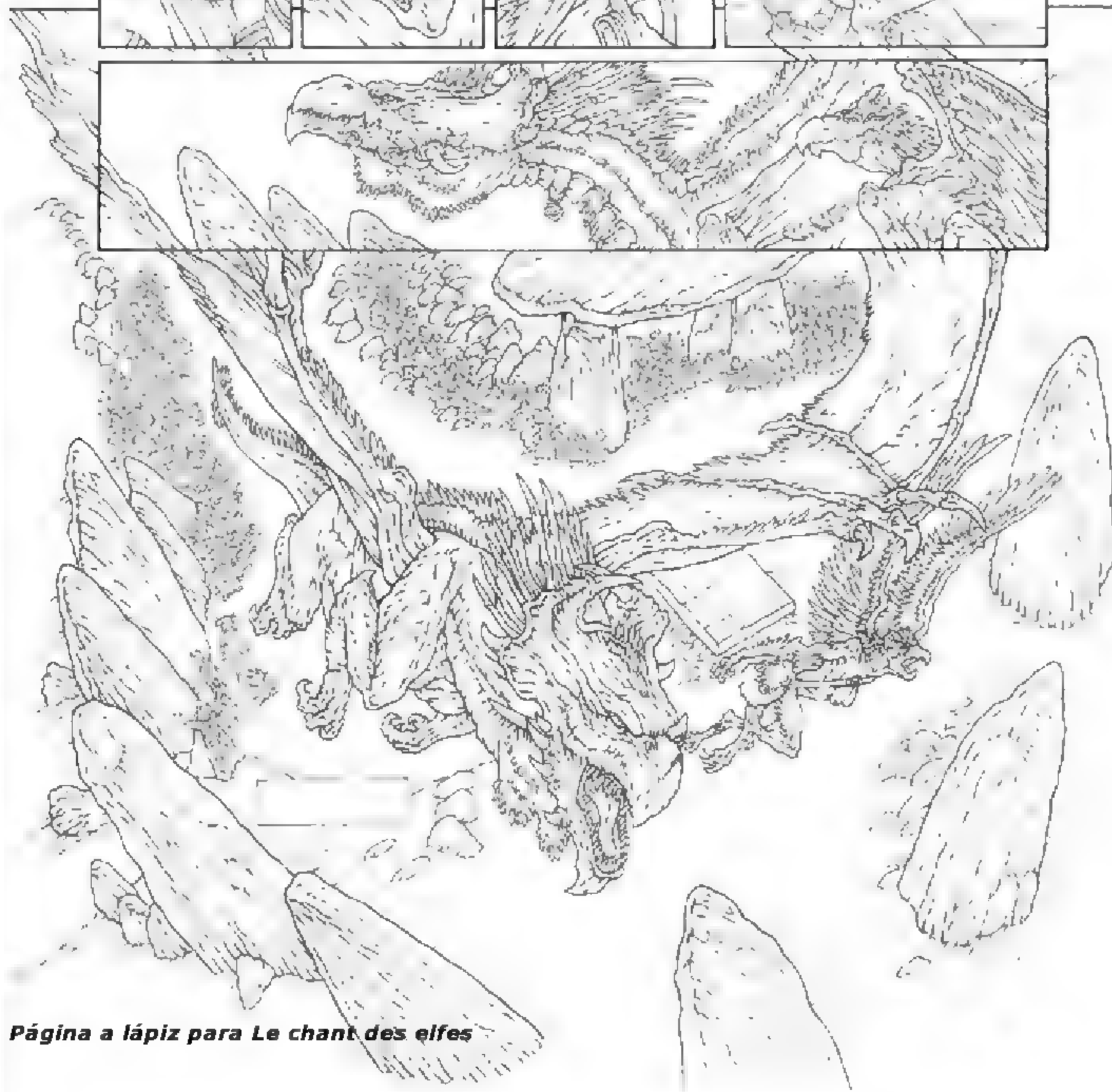
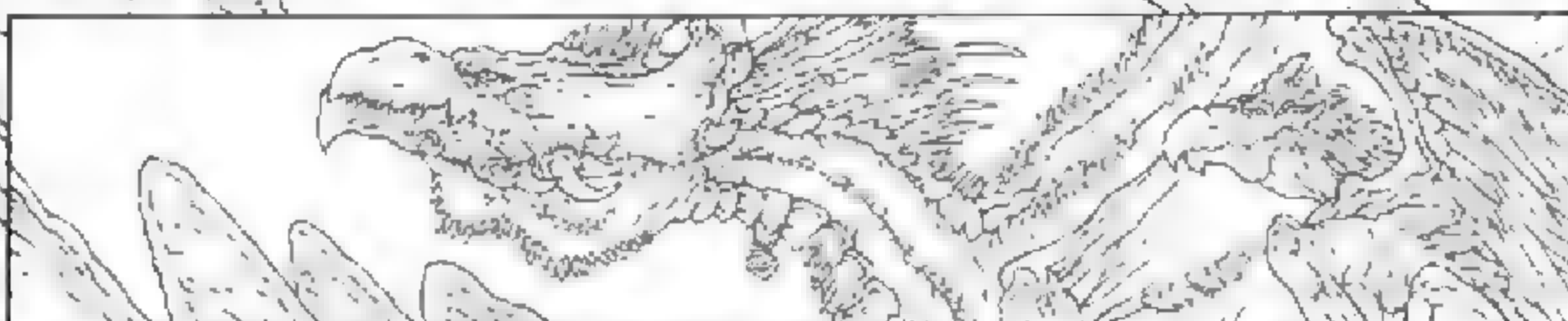
2005 : Álbum "Bad Legion" para Soleil (Francia)

2006 : Serie «Spike vs Dracula» para IDW Pub. (US).

2007/08 : - Tomo 1 «Le Chant des Elfes» para la colección Soleil-Celtic (Soleil-Francia)

2008 : Álbum colectivo de ilustración, « Les Sirènes » para Soleil-Celtic y álbum colectivo de ilustración « Drakaina Fantasy of Desires », éditions Spootnik (Francia).

2009. Tomo 2 «Le Chant des Elfes», para Soleil-Celtic.



Página a lápiz para Le chant des elfes



Diseño de Red Soja



Diseño de personaje femenino

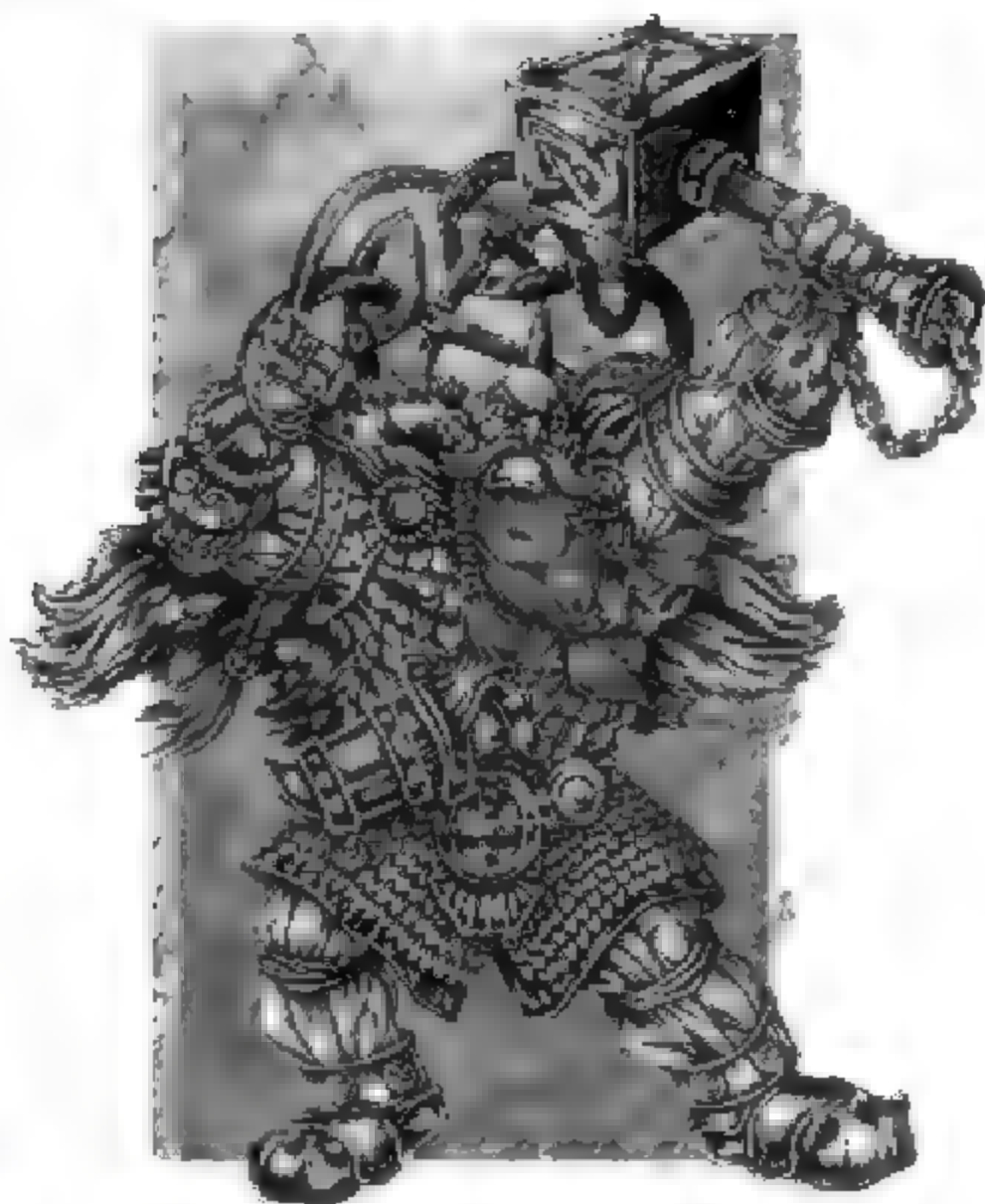
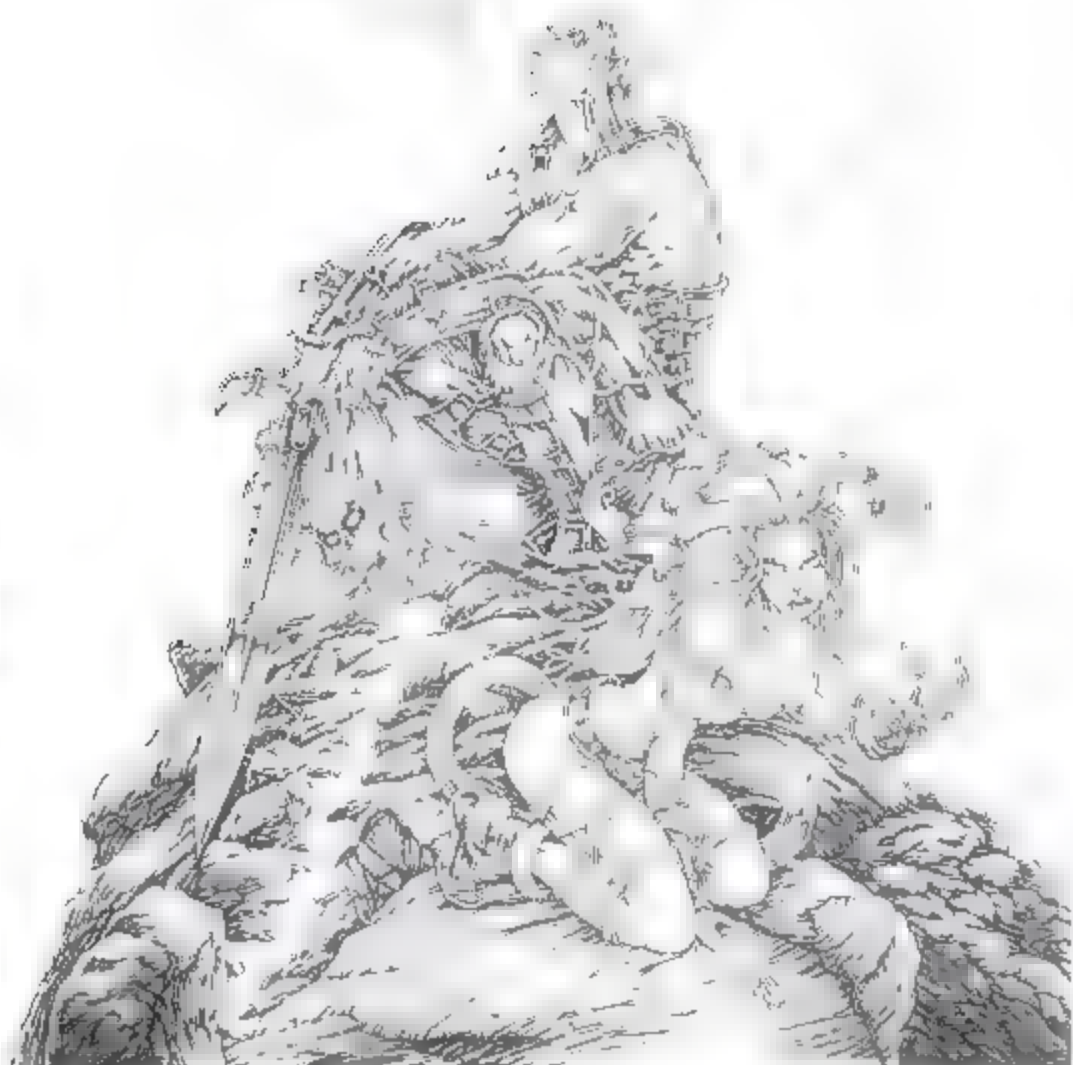


Boceto para Le chant des elfes



Bocetos para el vampiro Spike, de la serie Buffy Cazavampiros





MIKE
RATERA & MAX



MIKE
RATERA &
MAX



Reseñas

Por Miguel Ángel Pérez
Gómez

Detroit Metal City de Kiminori Wakasugi.
Editado por Planeta de Agostini - Biblioteca Pachinco,
noviembre 2008 (4 tomos publicados por el momento/6
en Japón)

Negishi Sorichi es un chico cuyo sueño de siempre ha sido formar una banda de pop al estilo nórdico y ser el tipo más cool de la ciudad. Sin embargo, sus sueños no se cumplen, tras acabar la universidad, no se sabe como Negishi es el líder de la banda de Death Metal más potente de todo Japón y él se ve convertido en Johan Krauser II, el trasunto de un demonio

Con una premisa tan sencilla se desarrolla en tono de parodia la historia de este músico que nunca llega a cumplir sus sueños; el manga de Kiminori Wakasugi navega entre la doble personalidad que poco a poco va adquiriendo el protagonista, los problemas que le dan los fans, los combates entre bandas y la presidenta de la discográfica a la que pertenece. Lo mejor de este manga es la utilización de un dibujo grotesco y una frases lapidarias pasadas de rosca para no dejar títere con cabeza y sacarle los defectos a todas las tribus urbanas

Detroit Metal City es todo un fenómeno mediático, al manga le siguió una serie de OVAs, una estupenda película de acción real y acompañando a esta una serie de discos tanto del grupo principal, como de los grupos que van apareciendo a lo largo de la historia. Se trata de una manga altamente recomendable para todos

aquellos que les guste el mundillo de la música y para los que busquen echarse unas risas sin más, y si encima eres fan de Kiss, mejor que mejor, ya que el título de esta obra es una homenaje a la canción del grupo norteamericano Detroit Rock City.



Elegía Roja de Seichi Hayashi.
Editado por Ponent Mon, noviembre 2008.

Elegía Roja, no es ni mucho menos una manga más dentro de los publicados en el panorama nacional. Para empezar se trata de un cómic puramente underground publicado en la mítica revista Garo entre los años 1970 y 1971, por otro lado estamos ante un autor en el sentido estricto de la palabra, su obra no se limita al manga, sino que es reconocida su labor como director de cine, ilustrador o autor de obras infantiles

Esto nos hace pensar que el desarrollo de *Elegía Roja* esta muy alejado de lo que consideramos el manga convencional. En primer lugar la temática; Sachiko e Ichiro son una pareja de jóvenes que han renunciado a todo lo que les rodea para dedicarse al manga como un arte supremo, rechazan todo tipo de convenciones sociales, rechazan bodas, funerales, etc., trabajan de mala gana para la floreciente industria de la animación japonesa como rechazo a lo tradicional y a lo industrial en la vida japonesa.

En segundo lugar la forma de ilustrar a través de forma minimalista centrado en lo espiritual y en lo expresivo, por otro lado tenemos la narración, el como a través de pequeñas anécdotas y conflictos se nos da una panorámica de la relación entre estos dos personajes y de la relación de estos con la creación y con la industria. En definitiva estamos ante un manga estimulante en todos los sentidos tanto por lo narrado como por la forma de narrar y por desgracia muy poco habitual en las estanterías de nuestras tiendas de cómic



SLASH MARAUD

Surrealismo futurista bien hecho

Javier Alcázar está considerado uno de los mayores especialistas del cómic de nuestro país. Subdirector de la revista *Tebeosfera*, tiene en su haber un gran número de artículos y documentos entre los que destacan, especialmente, aquéllos en los que queda patente su labor investigadora sobre la historieta española de horror

44

Crítica y Reseñas

SLASH MARAUD. SURREALISMO FUTURISTA BIEN HECHO

La Tierra ha sido invadida por una raza alienígena que pretende sojuzgar a sus habitantes, modificando el medio ambiente del planeta para que sea idéntico a su planeta natal, aunque esto suponga la extinción de muchas especies, entre ellas la humana. Como argumento global puede sonar a manido, uno más de los temas que trataron las novelas y relatos de ciencia ficción desde los años 30: la invasión por una raza extraterrestre superior con fines malintencionados. Pero a esto hay que añadir un desarrollo que parece sacado de una película de la Segunda Guerra Mundial, con una "resistencia" humana formada por grupúsculos con intenciones e intereses diferentes, un traidor de la propia raza invasora, increíbles experimentos científicos de improbable consistencia, un personaje principal extremo en su representación de la dureza viril, dinosaurios, osos panda gigantes, asesinos psicópatas, dinosaurios, neonazis... Una mezcla impensable y extremadamente divertida que llenó las páginas de una miniserie de mediados de los 1980, *Slash Maraud*, hábilmente perpetrada por Doug Moench y Paul Gulacy.

UNA PAREJA DE HECHO: MOENCH Y GULACY

El guionista del invento, Doug Moench (Chicago, 1948) se inició de forma profesional en la escritura para historietas con multitud de guiones para las revistas de horror, sobre todo las de Warren Publishing (*Creepy*, *Eerie*, *Vampirella*), aunque también colaboró con su directo competidor, Skywald (en *Psycho*, en *Nightmare*). De ahí pasó a los magazines en blanco y negro de Marvel elaborando historias para, entre otros, *Planet of the Apes*, *Rampaging Hulk*, *Dracula Lives!* o *Monsters Unleashed*; su capacidad de trabajo permitió que su apellido se observara en multitud de publicaciones de la década, ya fueran relacionadas con el horror con el que ya estaba más que

familiarizado (*Werewolf by Night*, *Adventura into Fear*) o directamente con el género super heroico (fue el creador, junto con Don Perlin, de *Moon Knight*). Desde mediados de los 1970 guionizó la serie *Master of Kung Fu*, en la que conoció a un advenedizo dibujante que sorprendió a todos por su grafismo cinematográfico (y su parecido con Steranko): Paul Gulacy, con el que acabaría colaborando en el futuro en varias series. La carrera de Moench entraría en los 1980 en un ciclo más convencional, trabajando sobre todo para las grandes Marvel y DC en títulos como *Arion*, *Lord of Atlantis*, *Batman*, *Legends of the Dark Knight*, *Epic Illustrated*, *Six from Sirius* (para el sello de Marvel Epic), etc., así como para independientes como *Eclipse* (*Aztec Ace*), *Dark Horse* o *Malibu*.

Paul Gulacy (1953) también se inició en el cómic profesional en los 1970, con una historia del vampiro viviente *Morbius*. De ahí pasó a la serie *Master of Kung Fu*, con Moench, un exploitation comiquero del éxito del cine de artes marciales de la década, con la figura de Bruce Lee como referente y la mezcla de aventura, misterio e incluso horror que proporcionaba la introducción de un personaje como Fu-Manchú como padre (!) del protagonista. Hastiado, al parecer, de la necesidad de la entrega mensual, Gulacy se dedicó sobre todo a la ilustración retornando al cómic con la obra *Sabre*, fundamental en el establecimiento de la "novela gráfica" en estados Unidos, tras la cual, y durante los ochenta y hasta ahora, encarnó su destino junto a las conocidas majors, con alguna incursión en proyectos más personales.

Ya hemos comentado la colaboración de Moench y Gulacy en *Master of Kung Fu*, colaboración que se extendería en años venideros en varios proyectos: *Batman*, *Legends of the Dark Knight* (los arcos argumentales "Prey" y "Terror"), *Green Lantern: Dragon Lord*, *Outlaws*, *Sci-Spy* (para DC), *James Bond 007: Serpent's Tooth* (para Dark Horse), *Batman vs Predator II* (DC / Dark Horse), *Conan and the Skull of Set* (Marvel), *Six From Sirius* (I

y II, para Epic), Eene (con la historia "Blood On Black Satin", para Warren)... Una colaboración que da muestra de la buena relación existente entre los dos autores, y de la sinergia que puede llegar a ocurrir cuando lo que se tiene como objetivo es lograr una buena obra. Como la que nos ocupa, Slash Maraud

CIENCIA FICCIÓN DE LOS OCHENTA

Cuando se inició la miniserie de 6 números Slash Maraud, en noviembre de 1987, estaba todavía muy reciente la última película de la saga Mad Max, Mad Max beyond Thunderdome (1985). La más populista, aunque también la menos significativa de la trilogía. Y la miniserie parece que tomó elementos de la misma, sobre todo en su protagonista, Stash Maradovitch, alias Slash maraud, "polaco de Detroit", de pasado turbio como guardaespaldas de famosos y mercenario, que presenta un look avejentado, puro Clint Eastwood (en su físico, en su comportamiento), con gabardina, pañuelo al cuello, moto como cabalgadura y mollet ochentero que recuerda al Mel Gibson que compartía pantalla con Tina Turner. Eje central de la narración, por medio de lo que le sucede a Maraud y de la misión que se encomienda conoceremos al resto de personajes y, sobre todo, las peculiaridades de este mundo en cierta medida post-apocalíptico.

En el primer número, que sirve de casi-presentación (no conoceremos todos los detalles hasta bien avanzada la historia), Maraud (r)establece contacto con Wild Blue, chica de armas tomar y también con pasado oscuro que, en cierta parte, estuvo ligado a Maraud en forma de "objetivo sentimental" y presumimos algo mercenario, que se encuentra de incógnito (es un decir, su pelambrera azul y su malla corporal total de cebra le impiden pasar desapercibida) en un garito de Las Vegas, sede del mando alienígena en la figura de Shark, comandante del ejército invasor que se ha dado a la buena vida terrestre y que acabará siendo sustituido por Kargh, verdadero ejemplo de alienígena fiel a su patria. La pretensión de Wild Blue es convencer a Maraud para unirse a su causa, esto es, localizar al misterioso (valga la redundancia) Dr. X, científico invasor creador del proceso de transformación al que está siendo sometido el planeta y a su vez traidor de la causa al comprender que ése no es el camino, que por ahí no se consigue nada bueno. Ya en este número se plantea la trama y se perfila la situación actual del planeta, sometido sin oponer apenas resistencia (característi-

ca humana que desprecia Maraud y por la que costará convencerle de la necesidad de la misión), plagado de bichos grandes (aparecen dinosaurios por todas partes), mencionándose a las distintas "variedades" de humanos que existen (los xenos, los terrestres fundamentalistas, los lamepeludos) sin entrar en detalles, comprobando la mala leche que pueden llegar a tener los invasores, que no dudan en matar a los terrestres cuando se les antoja, así como su capacidad de metamorfosis.

Lo que prima en esta primera escala del relato es, por una parte, la sensación de degeneración moral (¿o ética?) de la raza humana (magistral esas dos páginas, 12 y 13 en la versión española, que muestran el interior de un bar de Las Vegas) que ha sucumbido al extraño sin oponer resistencia, y por otra la desesperanza ante la perspectiva de que todo, irremediablemente, va a ir a peor.

En el segundo número, una vez Maraud convencido, comienza realmente la aventura desenfrenada y la aparición de personajes por doquier. Slash y Wild Blue huirán de Las Vegas a tiro limpio, entrarán en contacto con las Damazonas (otra forma menos políticamente correcta de denominarlas sería lesbianas guerreras), cuyo aspecto recuerda al de los salvajes punkis de la segunda parte de

Mad Max (de nuevo) y que les acompañarán en la búsqueda del Dr. X, que se encuentra retenido por La Familia, un grupo de psicópatas sin solución obsesionados con las películas de terror del siglo XX. Las escenas de acción están bien resueltas, más que por la capacidad de Gulacy por dibujar la figura en movimiento (siempre ha pecado de estático), por su composición de la página y de la viñeta, ayudado por unos colores majestuosos de Adrienne Roy. Por si no había quedado claro en el número anterior, la serie destila humor, aparte del que se puede observar en las "chispeantes" conversaciones entre los actantes; en este caso, es brillante el chiste protagonizado por una pareja de mediana edad que vive aislada en el bosque (y que nos sirve para ver, de nuevo, la desestructuración de la sociedad occidental), cuando el marido decide ir a cazar y con su mujer mantiene esta conversación:

- "...Cuidado con los Cambiantes y las Familias y..."
- "Sí, sí. Y los Necroides y los Cerdos Zen y los Corsarios Congo y los Xenos y los vagabundos y los reyes Koala o bulldogs o pandas salidos de un vertedero de ADN... [.] Lo único que hoy en día no hay que temer son los indios".



Más tarde, cuando el pobre aparezca asesinado a flechazos por los psicópatas de La Familia disfrazados de indios, añadirá, moribundo.

- "N-nuevos, linda... para la I-lista"

En el número 3, como no podía ser de otro modo, nuevos personajes aparecen y se unen a la causa. Además del recuperado Dr. X, conoceremos a varios grupos de luchadores, entre ellos los Botas Altas mandados por Rex Rumble, los Cerdos Zen con Bras Taki al frente, los Jeques Grtones, los Nitro-punks, y los Corsarios Congo con su jefe Tommy Gun. Además, el científico Race Castigliano, padre de Rex Rumble y antiguo camarada de Slash, y Deb O'Nair, Damazona que se sentirá atraída por el varonil encanto de Maraud. Mientras todo el grupo de resistencia persigue su meta de trancar el experimento de los alienígenas, éstos siguen con la persecución de Maraud y consiguen introducir espías entre sus aliados. Si hay algo que destacar de este número es la imaginación del tándem creativo para desarrollar personajes, hacerlos creíbles (lo que se puede) y simpáticos e integrarlos de forma natural en la trama. Y también el aspecto "real" de los invasores al practicar Kargh sexo con una humana. Desconozco qué tipo de calificación o distribución llegó a tener este tebeo en su país natal, pero por cosas como ésta dudo que hoy día se vendiera en los quioscos.

Los tres últimos números de la miniserie van atando los cabos propuestos en la historia, además de ir presentando (con menos intensidad) a nuevos personajes. Los nuloídes, humanos degenerados hasta el extremo por el consumo de drogas y que conducen el Expreso Nuloíde donde se transporta el extracto de ADN necesario para la transformación terrestre. Butch Waxx, experimento genético que transformó a un hombre en un oso antropomórfico. La división en tres grupos de Nueva York: los terrestres renacidos, que luchan a favor de los cambiantes alienígenas; los New York Yankees, que matan "por ser de Brooklyn-Bronx" y los Nazis Nueva Ola ("Gott in Harlem!", brillante). El grupo de Maraud pretende llegar a París, desde donde se inocula el suero cambiante, enfrentándose a todo tipo de dificultades que provienen más de los propios grupúsculos humanos que luchan por el poder que por los alienígenas, que no dan pie con bola. Es de destacar nuevas escenas "llamativas" para un cómic proveniente de DC, aparte de la violencia descarnada (estamos en la América de Reagan y de Rambo), como aquélla en la que Wild Blue sonsaca información a un invasor lamiéndole una protuberancia que le surge del pecho (es cierto, está en el tebeo, página 7 del quinto número), o cuando se insinúan (bueno, se explicitan) las tendencias homosexuales de Brass Taki (¡ese fornido vikingo!).

No divulgaré ningún secreto si comento que en el último número los buenos consiguen sus fines, no sin antes haber sacrificado a gran parte de sus colaboradores,

entre ellos el Dr. X. Un aliado de última hora será Shark, el antiguo jefe de los alienígenas en nuestro planeta, que traiciona a su pueblo quizás más por despecho que por justicia hacia los humanos. Un final que demuestra, por si no había quedado claro, lo macho que es Slash Maraud, que se cita con Wild Blue en un futuro próximo cuando se haya cansado de Deb O'Nair. Ni Chuck Norris, oigan.

REFERENCIAS, REFERENTES, REFERENCIADOS

Slash Maraud es un tebeo de los ochenta, y difícilmente su historia y su estilo pudieran tener lugar en otro momento. Además de las influencias ya mencionadas provenientes del cine de ciencia ficción post-apocalíptico, sobre todo de la trilogía Mad Max, la serie parece recibir influencias del otro cine de ciencia ficción de los setenta: las extrañas maquinarias y artilugios usados por los alienígenas no remiten a los símbolos clásicos de la edad de oro de la ciencia ficción. También podríamos hablar de las influencias de las películas de la Segunda Guerra Mundial (por la trama, por el aspecto de los Nazis Nueva Ola), de romanos (los uniformes y las jerarquías de los alienígenas), de terror (sobre todo en el episodio en el que aparece La Familia, donde se mencionan varios filmes). Referentes cinematográficos todos ellos, en unos autores que desde los principios de su colaboración, en Shang-Chi, demostraron que el cine formaba parte de sus vidas. Y no podemos ignorar que esas Damazonas pueden haber influenciado a otra serie moderna, también de rasgos post-apocalípticos y con preeminencia femenina. Y, the last man.

Slash en sí mismo es una mezcla de todos los action heroes que fueron en los ochenta. Rambo, Chuck Norris, Mel Gibson, y mercenarios varios de las películas de bajo presupuesto, con un toque Eastwood por su experiencia y desesperanza para con el ser humano. No hay más que ver las portadas (por favor, sin prestar atención a esos ribetes que SÍ son ineludibles de los ochenta) para observar al héroe en estado puro.

Slash Maraud fue una serie exitosa de la que se rumoreaba una segunda parte inminente, que nunca se llegó a realizar. Reverenciada por los aficionados, ha quedado algo olvidada por la escasa repercusión que ha mantenido en un medio rodeada de espidermanes y equismenes. Pero es una serie que merece ser recordada en primer lugar por lo entretenida que se nos antoja, por lo estimulante que resulta su trama y lo atrevida que nos asombra en algunos de sus planteamientos, y por el magnífico trabajo de narración visual que realiza un Gulacy en su esplendor.

Entrevista a

KENNY RUIZ

Kenny Ruiz nació en el Proyecto Cómic, que surgió en Granada. Ha publicado en España y Francia y es el autor del cartel del XV Salón Internacional del Cómic de Granada.

Tus inicios son en las españolas MegaMultimedia (con *El Libro de las Tentaciones*) y Dude Comics (con *Crónicas de Mesena*), ¿qué supuso para ti el salto al mercado francés con la editorial Paquet al hacer *El Cazador de Rayos*?

Enfrentarme al proyecto más ambicioso que había imaginado nunca y al mercado más exigente que conozco de una vez, así que sentí por igual emoción y vértigo, lo bueno es que a las dos cosas se responde con mucho trabajo.

Esta es tu obra más personal, quizá, a la vez que comercial, alabada por crítica y público... ¿qué influencias tiene?

Mucho Akira, mucho, una de los 80 como *Mad Max*, *Star Wars*, *Grande Tapes guerra de planes*, la comic que me marcó muchísimo. Pero sobre todo muchas preocupaciones personales.

Tocas el género costumbrista en tu siguiente obra, *Barcelona: Cyan*, ¿cómo fue el cambio de la ciencia-ficción postapocalíptica de Kain (protagonista de *El cazador de Rayos*) al realismo de las desventuras barcelonesas de Cyan?

Muy oportuno, vivía un momento muy feliz, y me apetecía una historia luminosa y enérgica, totalmente distinta a *El Cazador*... lo enfrenté con mucha ilusión, vino en el momento apropiado.

Después llega *Dos Espadas* para la cuasi-todopoderosa editorial gala Soleil; ¿cómo es estar con una de las más grandes de Europa?

Una mierda, es la primera vez que la política interna o los problemas de la editorial te afectan negativamente en mi trabajo. Me crearon mucha inseguridad y no pude trabajar a gusto en ningún momento, si te aceptan bien esta editorial puede ser el paraíso o una pesadilla.

Hemos visto por internet (y gracias a la editorial Dolmen) tus diseños para un increíble Capitán Nemo, sacado de las páginas de *La Isla misteriosa* de Julio Verne. ¿Qué puedes contarnos sobre esto?

Que está siendo un reto sin precedentes para mí, la exigencia artística es enorme y la densidad del guion obliga a diseñar nuevos entornos y personajes continuamente, está siendo duro, pero creo que quedará genial.

Sabemos que, a parte de tu labor como dibujante, trabajas como profesor en la Escola Joso, en Bar-

celona, donde asististe como alumno. ¿Prefieres ser autor o profesor?

Bueno trabajé en Joso, pero ahora soy profesor en ES-DIP en Madrid.

Siempre he dicho que soy un autor que pasa unas horas con chavales que están empezando, no me siento profesor... quizá tutor, o colega con más experiencia, de hecho esas horas en la escuela me sirven sobre todo para exigirme.

Ya que hablamos de tu etapa de formación, ¿cuáles han sido tus influencias?

Principalmente los compañeros con los que me forme que es de los que más aprendes. Oscar J. Vargas (Kandow Graphics), Joan Fuster (Bull Damn), Francis Porcel (Dargaud), junto a otros muchos. En cuanto a autores profesionales, siempre he sido un lector voraz y toda lectura enseña algo.

Si pudieras elegir, ¿qué te gustaría dibujar? Independiente, americano...? ¿Algún personaje (o grupo) en particular?

Me gustaría seguir escribiendo mis propias historias siempre, ahora estoy empeñado en hacer un manga Shonen de *Dos Espadas*, pero en lo referente a franquicias me encantaría hacer algo en *Star Wars*, ojalá como autor total, porque no me gustan los guiones por donde se evolucionado la nueva saga.

¿Qué proyectos futuros tiene Kenny Ruiz?

El Misterio de Nemo (basados en *La Isla misteriosa*), *Dos Espadas* en manga, y una gran saga de mitología fantástica con mi compañero Víctor Santos, pasando al *Assassin's Creed* alguna cosilla menos ambiciosa.

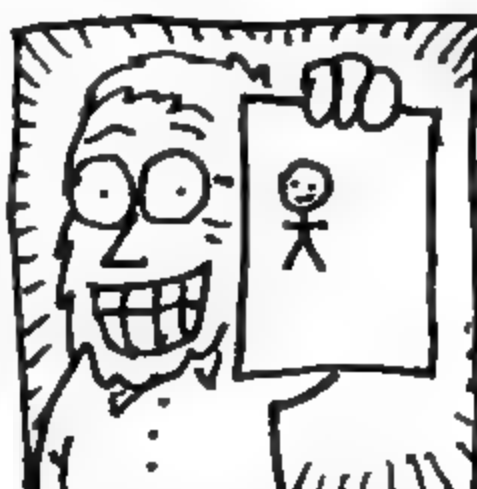
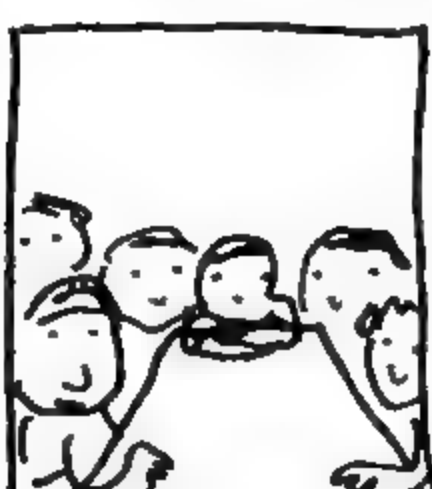
Por último, ¿cómo ves el panorama actual para los jóvenes creadores?

Creo que nunca ha habido tanta diversidad y calidad entre autores nacionales, que rompen en todos los mercados extranjeros, actualmente mis 10 dibujantes favoritos son españoles así que estoy entusiasmado.

Esta pequeña entrevista se realizó con motivo de la Summer Gala 2009 organizada por la Facebook Comic Con.

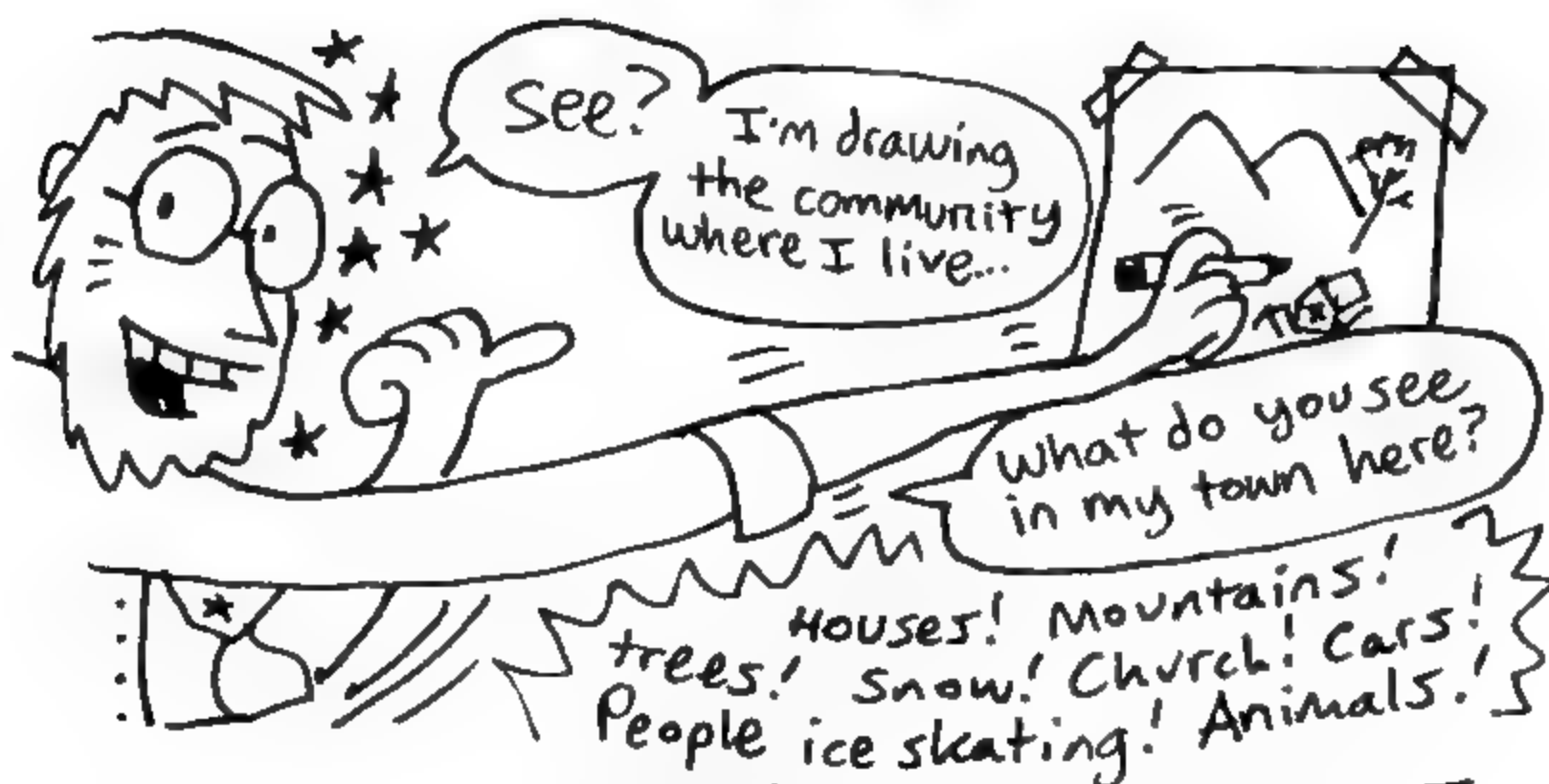


Marek Bennett es historietista y director de una residencia de arte. Creador de la premiada comic-strip "Mimi's Doughnuts", en el *New England Newspaper*, se ha adentrado en el mundo de la historieta didáctica con su última obra, *NICARAGUA*, donde viaja a dicho país como educador, comunicándose tan sólo con el lenguaje de los cómics.











M. Díaz es la firma de Manuel Díaz Bejarano, autor de cómics autodidacta fogueado en el difícil mundo del fanzínismo. Ha publicado en las revistas del club de amigos de *El Capitán Trueno y Sword*. Actualmente autoedita su obra *Aurora Sombras*.



EL ESTAFADOR

Suscríbete a **EL ESTAFADOR** y recibe por email todos los miércoles gratis las bromas de tus dibujantes favoritos: Juanjo Sáez, Javiroyo, Pepo Pérez, Liniers, Tute, Susipop, Martirena, Troche, Mireia Pérez y Joaquín Reyes

...entra aquí, aquí: www.elestafador.com

LA CEBOLLA ASESINA



JAVIROYO 2010

Javiroyo es la firma de Javier Royo, diseñador gráfico, historietista y fundador del boletín digital de humor gráfico y sátira **EL ESTAFADOR**. Autor de la obra recientemente publicada *La cebolla asesina*.

EL ESTAFADOR

Suscríbete a **EL ESTAFADOR** y recibe por email todos los miércoles gratis las bromas de tus dibujantes favoritos: Juanjo Sáez, Javirroyo, Pepo Pérez, Liniers, Tute, Sus pop, Martirena, Troche, Mireia Pérez y Joaquín Reyes

...entra aquí, aquí: www.elestafador.com

todo es mentira.



Juanjo Sáez es diseñador, publicista e historietista. Pertenece, desde sus inicios, al proyecto **EL ESTAFADOR**.

EL ESTAFADOR

Suscríbete a **EL ESTAFADOR** y recibe por email todos los miércoles gratis las bromas de tus dibujantes favoritos: Juanjo Sáez, Javirroyo, Pepo Pérez, Liniers, Tute, Sus pop, Martirena, Troche, Mireia Pérez y Joaquín Reyes

...entra aquí, aquí: www.elestafador.com



Mireia Pérez es diseñadora, publicista, ilustradora e historietista, desde hace poco también participa en **EL ESTAFADOR**. Además, ha sido ganadora del Premio INJUVE de Cómic en su edición 2009.

EL ESTAFADOR

Suscríbete a **EL ESTAFADOR** y recibe por email todos los miércoles gratis las bromas de tus dibujantes favoritos: Juanjo Sáez, Javirroyo, Pepo Pérez, Liniers, Tute, Susipop, Martirena, Troche, Mireia Pérez y Joaquín Reyes

...entra aquí, aquí: www.elestafador.com



DYLAN



MORRISON



REED



SMITH



CALAMARO



BUNBURY

**TODOS
FUERON
A...**

**PELUQUERÍA
PAQUITA**



Pepo Pérez

Pepo Pérez, además de ser uno de los integrantes de *EL ESTAFADOR*, es crítico de cómics, ilustrador y dibujante de historietas. Su obra, *El Vecino* (junto a Santiago García), va ya por el tercer volumen y varias reediciones.



Salón del Cómic de Granada

15

1994-2010



SALÓN INTERNACIONAL DEL COMIC DE GRANADA

del 11 al 14 de marzo '10

FERMASA. Armilla. Granada

www.e-veleta.com

Comic Release Group

www.lamansion-crg.net/

**TODO LO QUE BUSCAS: DC, MARVEL, IMAGE,
MANGA, EUROPEO, LATINOAMERICANO
Y MUCHO MÁS.**